
201 - APRIL 2010 - 5,80 EUR

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 201
april 2010
http://www.joker.si

povprečna naklada: 14 K

VSE CVETI IN VSE BRENČI,
že pomlad je tu.

IZDAJATEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Kar veliko oznanil smo stlačili v tale Joker, od malih vesti do velikih predogledov, pa še en orenk raport. Ako imaš željo po bolj aktualnih novičkah z našega področja, te vabimo na še kar ažurno čtivo na našo ljubo stranko Joker.si. Pa še na kar dobro nago babo vrži uč.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Postani oboževalec. Povabi vse prijatelji. Zadeni najbolj 'kul' napravo letošnje leto. Popolnoma 'free!' Res ne vem, kaj naj si mislim ob tem, ko vidim, da imajo podobne reklame in strani na Facebooku na tisoče oboževalcev, med katerimi je kup mojih povezancev. Ja, ne morem jim kar vsem po vrsti reči prijatelji, čeprav je to uradni izraz, ki ga uporablja najbolj priljubljeno socialno omrežje. Nekoč sem še verjel, da ljudje na splošno nismo butasti, čeravno sem spregledani avtor one legendarne izjave "Folk je načeloma glup." Ampak folk ni glup. Ljudje prav dobro vedo, da če se nekaj sliši predobro, da bi bilo res, najbrž tudi je. Kaj nas torej žene, da še vedno klikamo po tovrstnih nategih in se nato ponavadi držimo za glavo, ko nam z računa prične izginjati sprva zanemarljiva, na dolgi rok pa znatna količina denarja? Britanci imajo dober pregovor, da poštenjaka ne moreš prevarati. Težava je v tem, da ljudje na splošno nismo pošteni. O ja, živimo že pošteno, ker nimamo druge izbire. A nekje v nas se skriva zverinica pohlepa, ki ves čas dreza in nagovarja in prepričuje, da vedno lahko profitiraš na tuji nesreči. Mala pošast premeteno zamegli zdrav razum in ponudi interpretacijo, ki se ti v tistem trenutku zdi smiselna in neskončno vabljiva. Zato, ker je začinjena z upanjem. Mogoče, mogoče bom pa ravno jaz tisti, ki bo to res zadel. Oh, kako bom kul. Drobni tisk, ki spremlja vsako tovrstno ponudbo in kjer sivo na črnem piše, da ti bo pridelitelj pričel jemati denar ali te zgolj vabi, da povečaš svoje možnosti z vplačilom, pa zato mirno spregledaš. Včasih so tovrstna početja imenovali goljufije. Danes je to socialni inženiring. Kam smo prišli? **Quattro**

OGLAŠEVALCI

Naslovnična grafika gre na rovaš ene od opisanih iger, in to ni Silent Hunter 5.

Hiperkomercializacija je sredstva splošnega obveščanja izkoristila in zlorabila do skrajnosti. Ko televizija, radio in tisk niso bili dovolj, se je marketinška mašinerija pričela ozirati za novimi možnostmi. Tako se je v oglaševalski medij spremenilo vse mogoče, od hišnih pročelij prek javnih latrin do senožeti ter sinjega neba.

Tržno komuniciranje skozi občila, kot se more učeno reči oglaševanju, ni novodoben pojav, saj njegove korenine segajo v stari vek. Že podjetni antični trgovci so izkoristili edini takratni javni novičarski prostor – zbirališča množic, kakršna so bile grške agore in rimski forumi –, in se tam predstavili s tablicami, ki so ponazarjale njihovo dejavnost. Šlo je sicer za piktogramske kažipote do štanta ali delavnice, a temelji pospeševanja prodaje so bili položeni.

Dandanašnji, ko je kapitalizem preklopil v turbo način, je temu primeren tudi EPP. Hiperkomercializacija je sredstva splošnega obveščanja izkoristila in zlorabila do skrajnosti. Ko televizija, radio in tisk niso bili dovolj, se je marketinška mašinerija pričela ozirati za novimi možnostmi. Tako se je v oglaševalski medij spremenilo vse mogoče, od hišnih pročelij prek javnih latrin do senožeti ter sinjega neba. Zdi se, da je le vprašanje časa, kdaj se bodo v barvah marketinga znašle še ceste in na kraju boter Mesec. Mnenje ljudstva o neestetski, prenasičeni propagandi je nepomembno. Denar lastnikom površin in občinam ne smrdi, očitno pa se tak pristop pod črto izkaže kot uspešen nagovor rulje.

Oglaševalska pogača je velika, a še dosti večja je ponudba potencialnih reklamnih mest. V teh časih suhe govedi je ta razlika še toliko večja. Prodajalci oglasnega prostora se zato na vse kriplje trudijo za sleherno drobtinico kolača, kar posledično naredi oglaševalca za carja, ki se mu noge najmanj mazili, še raje pa poliže vse do vrha. Ta se tega zaveda in si zato dovoli vzvišeno in narekovalno obnašanje, kar pripelje do popolne razprodaje in razvrednotenja medija ter oglasnega prostora vobče. Za nameček to pogosto vpliva na vsebinsko, uredniško plat, ki je pisana 'sponzorjem' na kožo, ne odjemalcem.

V Sloveniji je neposlovno in kratkovidno obnašanje občil na marketinškem področju prisotno že dlje časa, kar ob njihovem pretiranem številu ni nič čudnega. Najbolj pa se kaže zadnje leto, ko kosa krize reže na vseh straneh. Kajpakda sta konkurenčnost in nižanje cen v sili na mestu, a nekatere velike založbe, zlasti pa komercialna televizija in zastonjski časopisi, delajo s cenovno politiko veliko škodo celotnemu trgu. Vsakomur namreč za dober dan ponudijo ne 30-odstotnega popusta, marveč raje le 30-odstotno ceno reklame. Uradni ceniki postanejo in ostanejo brez veljave, medtem ko se oglaševalec razvadi in se bo le stežka vrnil na ustrezne cene ter normalne popuste. Če se sploh bo.

Dober primer takega področja, ki je v Sloveniji pokvarjeno, je spletno oglaševanje. To je zaradi ogromnega števila internetnih strani tako ali tako neurejeno in še bolj pod taktirko marketinških agencij. In le-tem je uspelo v zadnjih letih dobesedno zjebati trg, saj so kot standard uveljavile model obračunavanja po kliku, s čimer dobi spletna stran denar izključno na podlagi stiskov na reklamno pasico. Ker v praksi na benerje klika nikdo, kar priznavajo celo svetohlinski tržniki dotičnih agencij, je izplen za medij temu primeren. A to ne pomeni, da EPP nima efekta. Navsezadnje se nam na jumbo plakat ni treba pofočkati ali se dotakniti TV-zaslona ob oglasnem bloku, da bi bil zabeležen njegov učinek. Na tak način oglaševalci za počen groš dobijo precejšnjo vidnost in prisotnost.

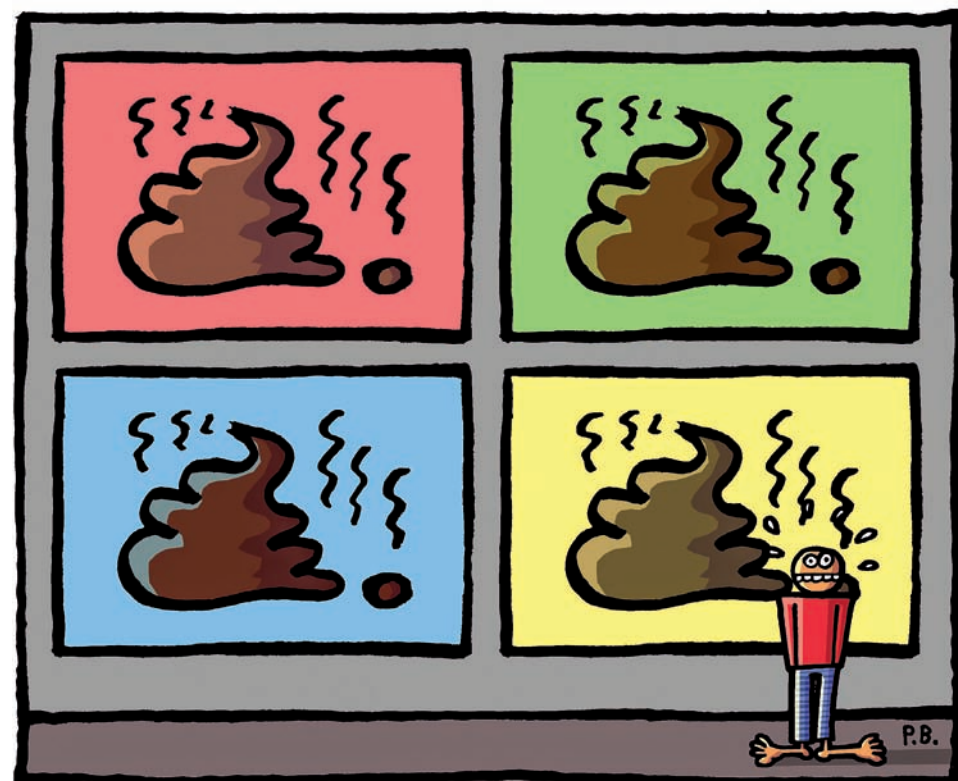
Ena od agencij tak model upravičuje z argumentom, da so tovrstni oglasi le mašilo za tiste redke trenutke, ko ni pošteno plačanega zakupa. Zamisel bi bila super, ako bi bil delež pasic za klikanje zanemarljivo majhen. V resnici pa te pogosto predstavljajo največji, če ne kar edini prihodek marsikatere strani, saj jim drugačnih reklam agencija sploh ne dobavi. Kot spletni založnik nato ugotoviš, da si v pol leta predval milijon kričečih pasic in celo videotkov največjih oglaševalcev iz sveta kozmetike, avtomobilizma ter zabave, za kar si dobil nek drobižni znesek, ki ga za nameček zaradi plačilne nediscipline terjaš naslednjega pol leta.

Nič boljši niso tisti mali tekstovni oglaski, s katerimi je napolnjen poslednji prazen prostorček vsake strani. Tudi ti so plačani na klik, prek njih pa se še zdaleč ne promovirajo samo neki mali obrtniki in nišne storitve, kot znajo povedati agencije, marveč je tam najti vodilne ponudnike elektronike, avtomobilov in telekomunikacijskih storitev. Protiargument mojim pritožbam zoper to pijavkarijo je, da tako posluje največji ponudnik oglasov Google Ads. Morda. Pa kaj? Gugl stotine tisočev različnih reklam servira bazenu z milijardo uporabnikov, kar da dosti večji prihodkovni potencial. Poleg tega ti oglasi na urejenem trgu dejansko predstavljajo le obroben vir dohodka. Zdrava spletna promocija se namreč izvaja s plačevanjem na prikaz, saj so logotipi, blagovne znamke, prepoznavne barve, slogani in akcije opazne ter podzavestno zapomnjene tudi brez klika.

Vse navedeno ni moje cepidlačno zabavljanje, temveč rak rana slovenskega spletnega založništva. Večino oglaševalskega kruha si razdeli pol ducata največjih portalov, dočim je reklamni prostor strani srednjega dosega devalviral na ceno malega oglasa za prodajo avtomobila v dnevnem časopisu. Zato je na teh straneh toliko propagandnih mest, celo med sporočili na forumih in sredi člankov, saj samo z nasičenostjo lahko pridobijo tiste nujno potrebne klike oziroma solde. Ergonomija, feng šui in prijaznost do obiskovalca so v sedmem planu. Na žalost smo založniki pri tem nemočni, kajti le redkokdo se bo postavil po robu trem ali štirim ključnim razpečevalcem reklam ter tvegal še revnejši izplen. Večina jih kloni pred njihovimi zahtevami in celo podpiše žaljivo pogodbo, v kateri je navedeno (citiram), *da založba ne sme klikati na oglase*, nakar s pridobljenim bakšišem životari iz rok v usta. Ko sem ugovarjal omenjeni pogodbeni postavki, češ, da sam lahko, celo moram, klikniti na sleherni košček svoje spletne strani, sem bil baje prvi tak težilec. Itak. Slovenci smo pač take riti, da bodisi požremo vso svinjarijo, bodisi mrmramo v brk in klevetamo v gostilni, na licu mesta pa se pritožimo komaj kdaj.

Obiskovalci ne morete pomagati. Lahko bi sicer pozval k množičnemu klikotanju na vse oglase, vendar si tovrstne solidarnosti od publike, ki je navajena spizdit vse, kar ni pribito, in ima za nameček pri prebiranju že tako zastonjskih vsebin nameščen program za blokiranje reklam, ne nadejam. V božje roke zatorej polagam up, da se bo trg spametoval, da bodo ciganski poslovni modeli zagrizli prah in da se bodo oglaševalci začeli pričeli vesti pošteno. Tedaj se bo dvignila tudi splošna kakovost slovenskega spletnega prostora, ki ne bo več slonel na podhranjeni študentariji in kratkoročnem entuziazmu.

David Tomšič



Electronic Arts toži South Park

Kontroverzna serija South Park se vsak teden norčuje iz vsega možnega in aktualnega, od Angelininega mednožnega kocinovja in scientologije prek standardnih amerikanskih neumnosti do verskih simbolov. Ni čudno, da ima služba za odnose z javnostjo postaje Comedy Central polne roke dela z zgroženimi pismi zavoljo Jezusa, ki meče ognjene krogle, samomorilske britanske kraljice, Bona Voxa, ki naj bi bil v resnici velik kos dreka, obglavljene device Marije, 43-kratne omembe besede nigger, prikrito ritopičnega Toma Cruisa in Cartmanovih tradicionalnih antisemitističnih parol. Skratka, svaka čast ustvarjalcema Mattu Stonu in Treyu Parkerju, ki sta po vsem tem času nista izgubila ostrine in še naprej sijeta v (ameriško)družbeni kritičnosti, odeti v plašč prvorazrednega straniščnega humorja.

A po 197 epizodah se bosta fanta (začuda) prvič znašla na sodišču. Le nekaj dni po srednjemarčevskem predvajanju prvega dela 14. sezone je tožbo napovedal Electronic Arts. Matt in Trey sta namreč igričarja, zato občasno posvetita animiranko nam ljubemu področju. Teme so bile recimo wii, Guitar Hero in PSP, ena boljših epizod nasploh pa je bila tista z World of Warcraft. Zdaj sta na podlagi igre Tiger Woods PGA Tour 11 brila norce še iz čezplotnika Tigerja. Toda založniku in lastniku franšize se ideja, da je prihajajoča simulacija golfa v bistvu pretepačina med promiskuitetnim zamorcem in njegovo ženo, ni zdela prav nič posrečena. Še bolj jih je zabolelo končno mnenje southparkovskih mulcev glede špila: "Boring again!" Ker golf pač potrebuje vsaj nekaj min na zelenici in oklepljene midgete, ki naključno uletavajo, da je vznemirljiv. Zato so EA sklicali krizni vrhovni sestanek in sprožili pravniško kolesje. A malo verjetno je, da bo iz tega izšla odmevna odškodninska razsodba, saj bi z njo v kali zatrli vse parodije. Poleg tega je South Park imel že dosti bolj skrajne, nagnusne in žaljive štose. Zna pa se zgoditi, da bomo v bližnji prihodnosti ugledali pozitivno naravnano epizodo na temo kake EAjeve igre. Mimogrede, sporni del, kot tudi vse ostale epizode South Parka, lahko zastonj pogledate na *southparkstudios.com*.



Super Street Fighter 4

Virtualni pretepači smo razburjeni, celo vzhičeni. Zadnji april je namreč dan, ko v Evropo prispe nadgradnja Street Fighterja 4. Pretepačine, ki je kljub dvorazsežni zasnovi in splošni staromodnosti evropski fajterski sceni vdihnila novih moči s svojo energijo ter globino. Nenavadno priljubljena je tudi v Sloveniji, kjer jo nenehno igra veliko konzolastikov in lastnikov računalnikov. Za slednje SSF4 še niso napovedali, a ni vrag, da špil sčasoma ne bi ugledal pecejev. Pač z zamudo, kar je klasika za Capcom in njegove PC-izdaje.







Koristno bi prispetje na abake gotovo bilo, saj se obeta ultimativna inačica četrtega Uličnega bojevnika. (Ali pač? Trojka je bila recimo deležna dveh popiljenosti, 2nd Impacta in 3rd Strika.) In to za polovično ceno, ki bo pri nas znašala okrog 35 evrov. Za to bomo v Super SF4, ki prihaja v samostojni obliki na ploščku in ne morebiti kot dolpotegljiva razširitev, dobili vse tisto, kar je iz osnovne igre naredilo uspešnico, plus mnogo novosti. Najbolj očitni so seveda dodatni liki, ki jih bo nič manj kot deset. Skupaj bo borcev torej 29. Osem novincev bo predelanih iz prejšnjih SFjev: Adon, Guy in Cody iz serije Alpha, Ibuki, Makoto ter Dudley iz SF3, Dee Jay ter T. Hawk iz Super SF2. Prišleki iz trojke bodo sicer brez prestrezanj (parry), kanijo pa prispevati uničujoče in dolge kombinacije (Ibuki). Prisotna bo tudi obrambna nastrojenost (Guy), ki je v vsej tej agresivnosti manjka. Nikdar prej videna bosta turški naoljeni rokoborec Hakan, ki se bo igral kot mešanica Blanke in Honde, ter zlobnjaška tekvandojka Juri.

Toda sveže osebje ni vse, kar bo SSF4 ločilo od osnovne igre. Ker je od prihoda SF4 na avtomate minilo že kako leto in pol, so imeli avtorji dovolj časa, da so zglancali uravnoteženost likovja. Znižali so recimo moč nekaterih potez, zlasti Sagatovih, dodali udarce obstoječim fajterjem in na splošno skušali zagotoviti, da lahko še vedno ostaneš v igri kljub napakam. Producent serije Jošinori Ono pravi, da naj bi bili borci, ki ne sodijo v prvo ligo (top tier), zdaj bliže slednjim. Z Danom the Manom vred, o ja. Poleg tega bo imel zdaj vsak tepežkar po dve ultri, ki bosta na voljo vedno in ne kot izbira pred bojem v slogu SF3, dočim se zdi splošni tempo bitk hitrejši. Zgodba bo imela nove začetke in konce za vse like, na liniji so pak dodali turnirje za osem sodelujočih in posnetke bitk. Ti se bodo prikazovali še v posebnem kanalu, kjer bo moč spremljati žokalce stickov z vsega sveta.

Orenk nabor, skratka, in čeprav Jošinori-san najbrž pretirava, ko govori, da bo tole v bistvu Street Fighter 4.9, daleč od resnice verjetno tudi ni. (sn) ***Capcom za xbox 360 in PS3, 30. aprila***

Formula 1 šele septembra

Cirkus formule 1 je otvoril duri že prejšnji mesec, a na domače predpriprave bomo čakali še lep čas, saj je angleški založnik Codemasters izid špila F1 2010 za PC, playstation 3 in xbox 360 zakoličil za september. Kaj je razlog za odmik od sprva planiranega spomladanskega štarta, ne povedo, so pa znova obljubili resnično simulacijo F1-vzdušja, in to tudi takrat, ko ne bomo za volanom. Med ostale odlike sodijo poudarjeno večigralstvo in popoln nabor moštev, dirkačev ter stez. Res škoda za tak neposrečen čas izida. Spodobilo bi se, da bi izdelek dobili na pričetku sezone in se ob nedeljah dopoldan z njim vsaj turistično zapeljali po aktualni stezi, če že ne zares dirkali ob boku svojih vzornikov. Kaj toliko časa pacajo, je res nenavadno, saj imajo licenco že poldrugo leto, pogonski motor pa je itak preizkušeni EGO (Dirt 2, Grid). Povrhu imajo nemalo izkušenj z dirkačinami. Najbolj se seveda tresejo lastniki računalnikov, ki formule 1 niso špilali že osem let, in xboxov 360, ki kraljice motošporta sploh še niso videli. Dolgo časa je imel namreč ekskluzivo Sony, ki je kakopak razvijal le za playstation.



Darksiderji bodo prijezdili na PC

Letošnje leto nedvomno zaznamujejo klavske akcijade, na čelu z Bayonetto in God of War 3 ter prihajajočo Castlevanio, ki pa so po naturi omejene na konzole. A vsaj eno bodo uzrli tudi zagrizeni pecejaši, saj je THQ napovedal, da se lahko junija nadejamo prenosa njihove mamojebščine Darksiders na računalo. Vključivši 'nastavljivo ločljivost in podporo tipkovnici.' Oh, kdo bi si mislil. Menimo, da bo za pravi vtis joypad vseeno najprimernejši (GRBLJHNEEE!! -pecejaši). Igra je drugače mešanica tretjeosebnega tepeža, raziskovanja in reševanja ugank, odeta v všečno risankasto-stripovsko grafično tuniko, ter je v januarskem Jokerju dobila 87.

Blur

Nekaj vam moram priznati. Ne, nima zveze s čudnimi spolnimi praksami ali ješprenjem – gre za to, kaj v dirkačinah najbolj pogrešam. Orožja. Saj je lepo, da lahko pičim tristo na uro v Burnoutu in študiram šikane v Shiftu. Toda včasih bi prekleto pasalo, če bi lahko šoferju pred sabo v trtico poslal raketo in se hehetajoč odpeljal mimo, medtem ko bi njega premetavalo po stezi kot igračko. Šur, v take namene lahko špilam Wipeout ... a ta je star, tako star, da sem že anale spisal. In šur, naložim lahko Mario Kart ter Sega All-Stars Racing ... a to sta risankasti, kartovski zadevi. Govorim o resnejšem občutku, visokih brzinah, licenčnih avtih. Govorim o Bluru.







Na prvi otip bo ta spomladanska norivščina združek Wipeouta in Project Gotham Racinga. Po prvem se bo ravnala glede občutka hitrosti in pobiranja orožij v obliki ikon na progi. Drugemu pa bo slična po grafičnem slogu iz PGR, kar ni nič čudnega, če vemo, da so avtorji isti, Bizarre Creations. Govorimo torej o Gothamu z orožji? Niti ne. Ta serija se je spogledovala z realizmom, Blur pa slednjega vrže v sekret, potegne vodo in oddrvi arkadnosti naproti. Vendar to ne pomeni, da so avtorji zanemarili vse iz PGRjev, saj bosta vožnjo pestrila poudarek na dolgih driftih in povezovanje spektakularnih potez v nize, s čimer bomo množili točke. To sila spomni na sistem kudov iz Project Gothamov.

Je pa res, da v bistvu ne bomo zbirali točk, ampak privržence, ki bodo osrednja valuta in bodo simbolizirali izkušnje. Več fanov kot bomo imeli, na višji stopnji bomo in več avtov ter nadgradenj zanje bomo dobili. Med vozili bomo našli forda focusa, Land Roverjev džip in lotusov elise, bilo pa naj bi jih več ducatov. Tudi prog naj ne bi manjkalo, pri čemer bodo nekatere širše kot običajno in z več potmi do cilja.

A drvenje bo le polovica izkušnje, saj bo treba prefrigano in natančno uporabljati pobrane bonuse. Ti bodo segali od ščitov prek udarov štroma za drmanje bližnjih konkurentov do turbo pospeškov in velikih rdečih krogel, s katerimi bomo radirali tekmece pred sabo in zavdali onim za ritjo. Naenkrat bomo lahko pobrali tri dobrote, ki se bodo na progi pojavljale v ravnih prečnih črtah in rednih presledkih, ter po želji uporabili katerokoli od prisvojenih. Prav tako bomo lahko avto spremenili tako, da mu bomo nadeli štiri mode, recimo boljšo zaščito in naključen bonus na začetku. V enoigralstvu to nemara ne bo tako važno, toda velik poudarek bo na družabnem norenju lokalno ali po spletu. Tu se bo moč hitro pridruževati dirkam z do dvajsetimi udeleženci v dosti modusih.

Blur je bil privlačen že v multiplayer beti na xboxu, ki sem jo igral, saj se kar nisem mogel odtrgati od zaslona. Zato težko čakam dan izida in se nadejam, da bodo avtorji popilili ostre robove ter izdelek porihtali zlasti količinsko, saj ob ne najbolj kompleksnem sistemu potrebuje dosti vsebine. Pa orožij. Končno spet! (sn) ***Activision za PC, xbox 360 in PC, 28. maja***

Zvezdniška zasedba v filmu Kane & Lynch

Snemanje filma po ne preveč uspešni tretjeosebni sodelovalni rešetalki Kane & Lynch: Dead Men, kjer smo nadzorovali par mrkogledih najemnikov in streljali kot ubrisani, se bo začelo avgusta. Igralsko nadaljevanje, Kane & Lynch 2: Dog Days, drugače pride koncem taistega meseca, kar je seveda popolno naključje. Za vlogo plešastega Kana so že prej najeli Bruca Willisa, zdaj pa so našli še Lyncha. To bo oskarjevski nominiranec Jamie Foxx (Collateral, Ray). Ki je sicer črn, dočim je Lynch v igri bel, ampak a koga to moti? Cinično dinamični duo bo imel 72 ur, da odkrije napravo, ki bo prinesla sodni dan, in tako rešil svet, čeprav smo ziher, da tega v bistvu noče. Mimogrede bosta heroja iz zosa spravila še Kanovo ženo in hčer. Režira Simon Crane, ki je prej načeloval kaskaderjem v X-Men 3, scenarij pa piše Kyle Ward, ki se lahko postavi s tekstom za ... film Uncharted. Uwe Boll vsem nosi kavo.



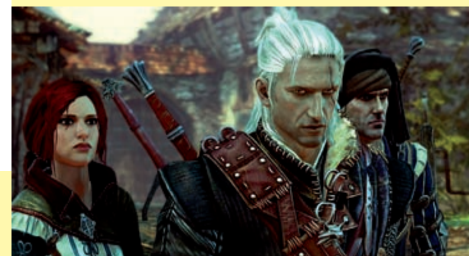
Jakuz kot riža

Medtem ko se starocelinski pristaši Segine mafijske nanizanke mečemo na kolena, se polivamo s sakejem in si dajemo ognja, da bi se nas japonski založnik usmilil in nam v doglednem času prevajal nove Yakuze, so samuraji na domačih tleh že napovedali peti del! To je hkrati vse, kar je o njem zaenkrat znanega, medtem pa je na otoku hitrih vlakov sredi marca že izšla štirica. Na pogled deluje kot zrcalna kopija v tej cifri opisane Jakuze 3, kar je logično, saj jo na PS3 žene ista grafična srčika. Poglavitni novosti sta drugače dve. Prva je uradna vključitev mini igre pačinka, značilnih japonskih kvazi fliperjev, ki je do sedaj začuda izostala. Začuda zato, ker niti tega posla v rokah dejansko pogosto držijo tamkajšnje kriminalne organizacije. Druga pa je igranje s kar štirimi liki. Dobrosrčni gangster Kazuma Kirju se kajpak vrača, družbo pa mu delajo izposojevalec denarja Šun Akijama, pokvarjeni policaj Masojoški, ups, Masajoši Tanimura ter čustveno nestabilni pobegli zapornik Taiga Sedžima. Vsekakor zanimiva kompanija, upajmo le, da nam na lokalizacijo ne bo treba spet čakati do prihodnje pomladi. Ganbare, Sega!



The Witcher 2 ob letu osorej

Po poldrugem milijonu prodanih izvodov presenetljivo odrasle pecejaške frpjke The Witcher (J172, 80) ni bilo težko prerokovati, da bo sledilo nadaljevanje. Uradno naznanilo je poljski razvijalec CD Projekt v eter spustil koncem marca, spremljala pa ga je iztikanja očesnih zrkel vredna prikolica. Špil se bo imenoval The Witcher 2: Assassins of Kings in bo, no, sekal. Prastaro Biowarovo srčiko Aurora bo zamenjala povsem nova, ki bo med drugim pripomogla k temu, da bo nalaganja bistveno manj kot v enici. Najbolj pri prehajanju v notranjosti krčem in drugih srednjeveških poslopij. Štorija, v kateri bo sivolasi krvnik monstrumov Geralt z vladarjem Foltestom še naprej sodeloval pri uvažanju miru in stabilnosti v kraljestvo Temeria, bo nelinearna in še bolj moralno kočljiva. Poglobiti kanijo golido stranskih kvestov, kurirskih



nalog bo občutno manj in močno bo razširjeno bildanje lika. Caroval naj bi kompozitni sistem izbiranja in kovanja orožij ter zaščitnih cunjic, skladno z namnožitvijo opreme in ostale krame pa so Poljaki dodelali inventar, ki prvemu delu ni bil v ponos. Drugega Čarovnikarja so zaenkrat najavili za abake, vendar razvoj za konzole bojda poteka vzporedno. Najbrž za PS3 in xbox 360. Če bo šlo vse po načrtih, se bomo s seksi coprnicami in vaškimi dečvami valjali v prvi četrtini prihodnje godine.

V šolo z DSom

Če so otročad včasih po prstih, ko so jo med poukom zalotili z DSom, bo slednji zdaj postal obvezna oprema. Nintendov veljak Šigeru Mijamoto se trudi, da bi šole preklopneža sprejele kot učni pripomoček. Take ideje sicer niso nič novega in se pojavljajo praktično ob vsakem priročnem kosu elektronike. V ZDA so na podoben način vpregli ipod touch, ki je zaživel zlasti v višjih izobraževalnih krogih. Tudi DS je že prej vzbujal pozornost, saj ima kar nekaj poučnega softvera. Tako so ga nekatere šole vključevale denimo v učne ure angleščine. Dodatno opogumljajoče je dejstvo, da so ga kot didaktični pripomoček uspešno zaposlili v japonskih galerijah, muzejih in akvarijih. Z novo obliko pedagogike naj bi osnovne šole v Deželi vzhajajočega sonca pričele v novem šolskem letu, ki se pri njih ne začenja septembra, temveč aprila. Poleg plemenitih namenov pa Nintendo prostodušno priznava, da projekt vidi kot dober način novačenja svežih igralcev.

Grand LAN Adria uspešno pod streho

Štajerska organizacija Grand LAN je ta hip pri nas najresnejši organizator igralskih tekmovanj. V prejšnjih letih je v Sevnici trikrat priredila velik LAN party, tokrat pa je profesionalno tekmovanje naposled pripeljala v prestolnico. V soboto in nedeljo, 27. in 28. marca, je uspešno izpeljala enega največjih letošnjih dogodkov, Comshop Grand LAN Adria. V ljubljanskem City Hotelu se je zbralo 38 ekip s skupno 190 tekmovalci, mnogimi iz tujih držav – Madžarske, Hrvaške, Srbije in Poljske, ki jih je privabil nagradni sklad v višini 7800 evrov. Na sporedu so bila tri tekmovanja v Call of Duty 2 in 4 ter Counter-Strike: Source, večino lovorik pa so pobrale tuje ekipe. V CoD4 je zmagala madžarska grupa Digestive Gaming pred hrvaškima Gamersject in Team Imex. V CS:S so bili Madžari na vseh treh prvih mestih – Redstars! pred n1ce 6aming in Digestive Gaming. Le v CoD2 so zmagali Slovenci, in sicer starosta med našimi klani Strudls pred hrvaškima Wardance in Masters at work. To je zato, ker smo vajeni igranja partizanov in Nemcev. Tekmovanje je potekalo brez pretresov in vidnejših zakasnitev, kar je za slovensko sceno vsekakor dosežek. Grand LAN ima še daljnosežne načrte s prirejanjem dogodkov tako pri nas kot v sosednjih državah. Poleg tega pa lahko v Ljubljani vsakih nekaj mesecev spremljamo tekmovanjca, o katerih urniku več na *Grand-lan.com*.



God of War Collection tudi v Evropi

Dotična zbirka GoW1 in 2 v visoki ločljivosti za PS3 na enem blu-rayu in s podporo trofejam je v ZDA izšla že lani novembra. Opisali smo jo v Jokerju 199. Skupek bo širom Evrope ločeno – doslej so ga prilagali le GoW3 Ultimate Editionu – na voljo od 30. aprila in bo stal 40 evrov, kar je nesramno več od ameriške izdaje. (Z Axelmusic.com je slednjo mogoče dobiti s poštnino in davki vred za 34 evrov, saj so igre za PS3 regijsko nezaščitene.) Lahko pa jo boš nabavil tudi kot del God of War Trilogy, v kateri bosta GoW3 in GoW Collection, kar te bo olajšalo za 90 evrakljev. Vsekakor gre za priporočljivo igranje, morda celo predigranje vsakogar, ki se je/bo lotil tretje Kratosove dogodiščine.

Prince of Persia









Forgotten Sands, kakor se bo podimenovala osma prinčeva dogodivščina, se vriva v drugo trilogijo, konkretno med The Sands of Time in Warrior Within. Med pripovedima je minilo sedem let, kar je več kot dovolj časa za nov niz dogodkov. Do njih pride, ko se kraljevičev brat Malik speča z ancientno peščeno armado, ki pa, tako kot vse demonske sile, dogovora ne spoštuje in spremeni kraljestvo v pesek. Jasno je, kdo mora zadevo urediti, skidati pesek in obenem še poraziti lurkajočega zlobca.

Kakšne sorte igranje ponuja serija, bržda vsakdo ve. Novo poglavje se od tega ne bo razlikovalo, le razširilo in okrepilo naj bi doslej videno. Avtorji, kanadski Ubisoft, povedo, da bo igra na videz in otip podobna štorijalnemu predhodniku. To med ostalim pomeni, da bomo že spočetka mogli ukrivljati čas: ob padcu v globino bomo prevrteli dogajanje za nekaj sekund nazaj. To bo koristen pripomoček, saj se bo princ po stari navadi gibal nadvse vratolomno in bo komaj kdaj mirno stal. Skakal bo, plezal, delal salte, se guncal in izvajal že videno videno hojo po stenah.

Na prvi pogled igra deluje kot orientalska izvedenka God of Wara, toda v resnici bo dovolj samosvoja. Gibanje bo hitrejše, vključenih bo čuda akrobatskih in parkurjevskih trikov in čeprav bo šefovskih spopadov obilica, sekvenc QTE ne bo. Upamo, da kljub temu ne bo manjkalo spektakularnih potez in zaključkov. No, krvavosti zadnje Kratosove odprave vsekakor ni pričakovati. Prav tako princ ne bo blokiral nasprotnikovih udarcev, kar mu na papirju zagotovo odvzame del globine. A to kani nadomestiti s številnimi ugankami in obvladovanjem naravnih elementov. Primera slednjega sta strjevanje vode, kar bo rabilo plezanju po slapu ali vodnemu curku fontane, in ustvarjanje peščenih vrtincev.

Ko se modrokrvnež ne bo kot opica vihtel z droga na drog, premikal kamnitih kvadrov in se izogibal znamenitim talnim in stenskim špicam, bo rokoval z mečema in prgiščem drugih orožij. Neprijateljev bo veliko različnih in bitke bodo bolj množične kot kdajkoli. Omenjajo borbo proti kar petdesetim okostnjaškim vojščakom, kar bo omogočal grafični pogon iz Assassin's Creeda 2. Junak bo obvladal čuda kombinacij, celo take z desetimi zaporedji in namenjene vsem obkrožujočim sovražnikom. Zaradi tega, gimnastike in čarovnij, ki jih bomo dobivali od spremljajočega duhca, naj bi bil tepež razgiban in naj se ne bi ponavljal.

Izid igre sovpada z majskim štartom Bruckheimerjevega visokoproračunskega filma Prince of Persia, ki bo ohlapno temeljil na štoriji iz The Sands of Time. Ohlapno zato, ker so scenaristi vzeli koščke iz več poglavij, poimenovali doslej brezimnega glavnega junaka in princeso Farah prekrstili v Tamino. A ker blagovna znamka ni razdelan svet, si lahko privoščijo raztegovanje in obračanje. Tudi zato bo različica za wii brez slabe vesti drugačna tako štorijalno kot igralno, saj bomo vihteli drugačne sile, reševali drugačne puzle in celo špilali v sodelovalnem načinu. Za nameček bo le tej izdaji priložen izvirnik iz leta 1992. DSova izvedba bo od strani gledana aladinovska risanka, dočim se PSPjevih detajlov založniku ni zdelo vredno razkriti. Mimogrede, izšlo je tudi pet Legovih licenčnih kompletov na to vižo. (lf) ***Ubisoft za konzole 20. maja, za PC junija***



Wii™

Igralna konzola Nintendo Wii Sports Resort

Igralna konzola Nintendo Wii ponuja veliko zabave za vso družino. Od sedaj je konzola na voljo tudi v črni barvi. Poleg klasičnega Nintendo Wii ploščka je priložen še Nintendo Wii Motion, ki omogoča še bolj natačno zaznavanje gibov in premikov.

229,99 €

Wii™

Nintendo Wii remote plošček + motion plus dodatek

Wii MotionPlus v črni barvi je dodatek za Wii Remote (daljinec), ki omogoča še bolj natančno prepoznavanje prostorskega gibanja v realnem času. Ima dodatne senzorje, ki izboljšajo delovanja Wii Remote-a, da se le-ta bolje odziva na premike, gibe in zasuke zapestja.

59,99 €





Wii™

Nintendo Wii plošček Nunchuck

Wii Nunchuk v črni barvi je dodatek za Wii Remote (daljinec), ki ima senzor za zaznavo gibanja in dodaten gumb ter joystick. Wii Nunchuk se poveže direktno na Wii Remote zato baterije niso potrebne. Večina iger za delovanje zahteva Wii Remote in Wii Nunchuk.

23,99 €



Nintendo Wii igralna pištola Mr.Smith

Realistično modeliran ročaj za zadnje Wii™ strelske igre. Varnostni zatič preprečuje, da bi Wii remote™ padel ven med delovanjem. Omogoča pravo strelsko doživetje. Ta artikel ne vsebuje Wii controlerja!

19,99 €





Wii™

Nintendo Wii igra Red Steel 2 + motion controler

Prvo-osebna akcijska igra, kjer ste postavljeni v vlogo samotnega bojevnika, se boste znašli sredi nemirnega puščavskega mesteca, oboroženi le z mečem in pištolo. Igra je ustvarjena ekskluzivno za Nintendo Wii konzole in s pridom izkorišča Wii Motion Plus kontroler

69,99 €





Nintendo Wii rokavice za boks Wii Boxing Kit

Popolna menijska kontrola, ko je Wii daljinec vstavljen v rokavico, zahvaljujoč vgrajenemu okencu. Avtentična boksarska iskušnja za več igralnega zadovoljstva. Nokautirajte vaše Wii™ Sports nasprotnike v prvi rundi. Ta artikel ne vsebuje Wii controlerja!

19,99 €



BIG BANG *vedno nekaj novega*

Prvomareljščine

"Lep pozdrav, ravnokar sem prebral tanovega Jokerja in me zanima, ali bo revija Sandokan res izhajala in kje se jo da naročiti?" –Jure (Jurček, Sandokan vendarle živi v srcih vseh nas.)

Afgani ne bodo dobili playstationov 3 in Uwe Boll ne snema grandtheftautovskega filma, kakor je navajal nek modro-sivo oviti zabavnik prejšnji mesec. Prav tako Anni ni kupil vladnega falcona, Japonci ne Postonjske jame in Jonas ne dveh ipadov v Klagenfurtu na prvega aprila dan.



Bioware je na dan norcev domiselno predstavil novo igralno raso za Star Wars: The Old Republic, bitje Sarlacc. Ker v glavi nimate vojnozvezdne enciklopedije, povemo, da je to tisti vkopani tentaklasti polidon iz Jedijeve vrnitve. Gabe Newell, Valvov prezident, je z besedami "I hate macs!" preklical razvoj servisa Steam za appelne. FilePlanet je jako izvirno objavil demo od Duka Nukema Forever, na torrentih pa se je pojavil Alan Wake za PC in internet je bil za nekaj ur zelo zaseden. 2K Games so napovedali dodaten modus za prihajajočo peto Civilizacijo, Extreme Diplomacy imenovan, ki naj bi bil arkaden spopad svetovnih



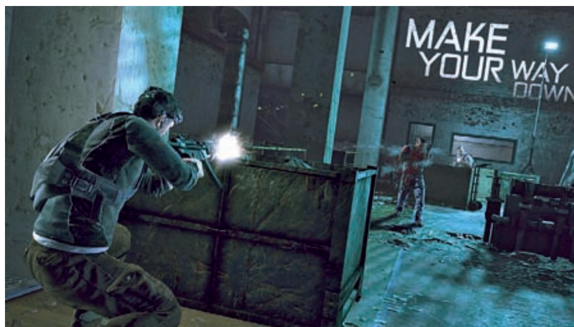
voditeljev vključujoč specialke. Blizzard, ki se vedno izkaže, je letos poleg izmišljenih iger za iphone, glasov Diablovih likov za GPS-naprave in diablovskih kut za premražene igričarje najavil paritveno vejo servisa Battle.net. MatchMaking.com naj bi združil geeke in geekice, saj deluje na podlagi rase ter izurjenosti lika v WoW. Slične zmenkarije bi naj bile tudi Google Romance. Nasploh je bil veliki G udeležen v največ prvoaprilščinah. Ene so profesionalno, celo z oglasi po-



spremili sami, druge so jim pripisale novičarske strani. Brati je bilo mogoče vse, od njegovega vstopa v jedrsko fiziko prek 3D bralnika knjig do prevajalnika najbolj pogostih živalskih jezikov (za reklamni spot iščite Google Translate for Animals). YouTube, ki je lani sfural 'rickrollanje', je letos dodal nov videomodus TEXTp, ki je gibljive sličice predvajal kot ascii art. Zanimivost je predočil tudi izdelovalec profesionalnih igričarskih pripomočkov Razer. Naprodaj so dali intravenozno hranilo 'venom', ki si ga najbolj podočnjakarski klavci merjascev, žanjci zlata in samo-še-enopotezniki z zlatimi iglami spuščajo direkt v žilo ter tako produžijo igralni čas tja na sto ur in več. Smo prepričani, da so kasirali stotine naročil.



Splinter Cell: Conviction



Ej, kje je brada?! S tem vprašanjem se je najbrž začelo marsikatero elektronsko sporočilo, ki so jih bili od neučakanih ljubiteljev tiholazniške serije Splinter Cell deležni v montrealski podružnici Ubisofta. Kanadčani sicer zagotavljajo, da je strah kljub mutaciji junakovega videza, številnim dizajnskim pomislekom in neštetim zakasnitvam, ki so spremljale mukotrpno razvojno pot nove Celice, odveč. Toda pristaši Sama Fisherja ostajamo nejeverni tomaži. Nedavni demo za xbox 360 dvomov namreč ni razblinil.

Če nič drugega, zdaj vsaj vemo, da Conviction ne bo simulacija klošarja, pač pa precej kanonična epizoda v vohunskem nizu. Ribič se po skoraj štirih letih prisilnega dopusta vrača k tajnoagentski akciji, da bi končno našel kanaljo, odgovorno za smrt hčerke. Pri tem se zaradi dogodkov, ki jih je popisal Double Agent (J160, 81), ne bo mogel več zanašati na uradno podporo organizacije NSA. Težava? Nak, le štorijalno opravičilo za to, da bo osiveli Samo svoj poklic v peto opravljal še bolj izvenzakonsko, brezbrižno in morilsko. Ter, očitno, elegantno, saj bodo skrivanje v sencah, visenje z ograj in napadanje z ritne strani po novem dopolnjeni s kupom novih mehanik.



Te bodo prikrito postopanje še bolj približale gestam, ki smo jih vajeni od agentov Jasona Bourna in Jacka Bauerja. Ena takih bo možnost označevanja in samodejne usmrtitve enega ali več sovragov hkrati. Teroriste bo Sam med potuhnjenim sprehajanjem po okolici z namensko tipko najprej označil, nakar se jih bo odkrižal v eni sami neprekinjeni, avtomatični strelski sekvenci. Da tega ne bi preveč izkoriščali, bo treba prej izvršiti umor iz neposredne bližine. To bo zajemalo ročno lomljenje tilnikov, rezanje goltancev in podobne gibe, temelječe na veščini krav maga. Avtorji obljubljajo, da bo to zaradi domnevno



močno nadgrajenih obnašalnih vzorcev stražarjev vse prej kot mačji kašelj. Toda iz dema ni bilo videti, da bi bili tolovaji kaj posebej dinamični ali prefrigani.

Pomoči bomo dalje deležni pri hitrem prehajanju od enega zaklonišča do sosednjega, recimo izza zabojnika do par metrov oddaljene stene, ki bo po želji izvedljivo s pošlatom enega samega gumba na tipkovnici ali ploščku. Sliši se poceni, a sistem deluje, kot se šika, in botruje tekočemu švigašvaganju po stopnjah. Omembe vreden je takisto stilski prijem, ko se navodila ne prikažejo v oknu, marveč so projicirana na stene. DISARM THE BOMB!, zdaj piše po vsem zidu stare tovarne. Še Bauer ne bi mogel biti glasnejši.

Važen del Obsodbe bo večigralnost, ki bo prirejena sodelovanju ali tekmovanju dveh igralcev. Klasični načini bodo štirje), največ pa si Ubisoft Montreal obeta od kooperativne kampanje, ki bo povsem ločena od enoigralske. Ali bo vse to zadostovalo za povračilo stare slave tej nekoliko pozabljeni seriji in kako živčen gre biti ob enaki protipiratski zaščiti kot v Assassinu 2 ter Silent Hunterju 5, bomo sodili prihodnji mesec. (cs)

Ubisoft za xbox 360 (16. aprila) in PC (30. aprila)

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

KAKO BI ME RAD UBIL?

Težki tank abrams je oklepljena pošast, toda vse ima šibko točko. Bazuka v gosenice, lasersko voden topniški udar z varne pozicije, samomorilski naskok. Odvisno od tega, koliko jajc imaš.





IGABIBA.JOKER.SI

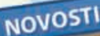
Računalniške igre - Playstation 2 - Playstation 3 - Xbox 360
Nintendo DS - Nintendo WII - Zapisljivi mediji - PSP
Mobi igre - Različna roba, povezana z igrami

E-KUPON
ZUMBA

NAPOVEDI
16.4.



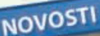
Splinter Cell 5: Conviction



41,00



Settlers 7 (pc)



54,00



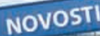
MotoGp 09/10 (ps3)



30.4.



World Cup South Africa



41,00



Metro 2033 (pc)



41,00



C&C 4: Tiberian Twilight (pc)

UGODNO PC

Assassin's Creed II	41,00€
Napoleon: Total War	36,00€
Just Cause 2	36,00€
Mass Effect 2	41,00€

DRUGO

NDS Fifa 10	27,00€
WII Sonic&Sega All-Stars Rac.	45,00€
X360 Supreme Commander 2	54,00€
PSP Army of Two: The 40th D.	36,00€

UGODNO PS3

Resonance of Fate	63,00€
God of War III	63,00€
Final Fantasy XIII	63,00€
Yakuza 3	63,00€

MOBI IGRE po 2,50 €*



Pošlji
GAME P5328 na 3333



Pošlji
GAME P5248 na 3333



Pošlji
GAME P5249 na 3333

*Pogoji uporabe Mobazar: Uporabniki predplačniške telefonije, preverite stanje na vašem računu. Omogočite prejemanje wap povezav in GPRS/UMTS prenos podatkov. Poslan SMS je zaračunan po ceniku operaterja (Mobitel, Simobil, Debitel, Izi mobil), cena povratnega sms-a je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel, Izi mobil) in 2,50 EUR (Simobil). Z uporabo se strinjate s splošnimi pogoji na www.smscity.net/mobazar. Mobazar je naročniška storitev in uporabnikom prinaša največ 5 sporočil na mesec z wap povezavo do galerije, iz katere si lahko naložijo neomejeno število mobilnih vsebin. Cena sporočila je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel, Izi mobil) in 2,50 EUR (Simobil). V vse cene je vštet DDV. Od pogodbe, ki je shranjena na sedežu podjetja, je možno odstopiti kadarkoli. Odjava: GAME STOP na 3333. Reklamacije: 02 46 14 595, reklamacije@smscity.net. Ponudnik: ThreeAnts d.o.o., Cesta k Tamu 12, 2000 Maribor.

Peti Blizzcon oktobra

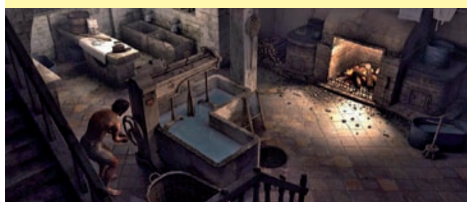
Nevihtneži so objavili datum letošnjega dogodka, na katerem pomeni imeti tri level 80 paladine na istem strežniku za WoW-vrednoto. Blizzcon, sedaj vsakoletni festival Blizzardovih iger, bo kot doslej potekal v kalifornijskem Anaheim Convention Centru, tokrat v petek in soboto 22. in 23. oktobra. Zanimivo je, da se torej kljub dosedanji gneči prizorišča niso odločili zamenjati z večjim. Morebitni zainteresirani zato budno spremljajte Battle.net, kjer bodo objavili podrobnosti o prodaji kart. Na letošnjem Blizzconu se imamo nadejati vsaj predstavitve pete klase Diabla 3, upamo pa tudi na kako polnago vilinko.



BAFTE brez presenečenj

Razen če je za koga presenetljivo, da Uncharted 2 ni pobral vseh priznanj. Nagrade Britanske akademije za film in filmsko umetnost so potekale v znamenju velikih naslovov. Uncharted 2 je količinsko pobasal največ lovorik, in sicer štiri – za zgodbo, glasbo, zvok in najboljšo akcijsko igro. Batman: Arkham Asylum mu je pajsnil naslov igre leta in povrhu tiste z najboljšo igralnostjo. Pri večigralstvu je slavil Left 4 Dead 2, med strategijami Empire: Total War, medtem ko je športščinam zavladala FIFA 10. Častno nagrado za življenjsko delo je prejel sam Šigeru Mijamoto (Mario, Zelda), ki je ob tem poudaril, da "že od Donkey Konga dalje' dela v moštvu in BAFTO prejema z vsemi kolegi v mislih." Šmrc. BAFTE so sicer ena redkih mainstream podelitev nagrad za igre na pecejih ter konzolah, ki ne strelja mamutskih kozlov. Slava Britancem.

Black Mirror bo v kratkem dobil naslednika



Češki Future Games, ki so se pred leti predstavili z resnobno avanturo The Black Mirror, naj bi kmalu udarili z novo napeto igro te baže. Alter Ego bo podobno morbiden in bo postavljen v viktorijansko Anglijo. V obmorskem mestecu Plymouth bomo igrali v vlogi dveh likov, ki se bosta zapletla v čudno dogajanje okrog smrti grobijanskega plemiča Williama. Eden bo tatič Timothy z željo po novem življenju v Ameriki, dočim bo drugi detektiv Bristol. Truplo bo izginilo, okrog vsega pa se bo napletla ogrlica umorov, ki bo mesto spravila na rob panike. Na nas bo, da skrivnosti pridemo do dna. K resnici naj bi se prebijali iz dveh smeri, različnih tako po stilu igranja kot po značajskih in moralnih vrednotah. Špil prihaja na PC in na wii.

Profesionalna igričarska liga ESWC vstaja iz pepela

Francoska liga ESWC je bila primorana lani spričo finančnih težav za eno leto v zamrzovalnik, letos pa se je reaktivirala. Videli jo bomo tudi pri nas, saj bodo že 8. maja v ljubljanski Areni kvalifikacije! Pomerili se bodo igralci Fife 2010 za PS3, medtem ko bo PC videl tekmovanja v Quake Live, Warcraft 3: TFT in Trackmania Nations Forever. Zmagovalci kvalifikacij bodo odpotovali na finale, ki bo od 30. junija do 4. julija v pariškem Disneylandu. Zainteresirani urno na *Eswc.com/si.*

Nier







Sprva se je o Nierju vedelo le, da bo šlo za bizarno sekljačino s preklinjajočim hermafroditom. Zdaj je jasno, da bo reč tretjeosebna akcijska frpjka v stilu Capcomovega biserčka Chaos Legion, toda z dodelanim borilnim sistemom. Globine Bayonette ne gre pričakovati, a vseeno ne bomo drkali samo enega. Knofa, seveda. Hermafrodit s postavo manekenke in glasom ter obnašanjem gusarja pa ostaja. Vključitev njega/nje ne preseneča, če vemo, da je japonski studio Cavia v svojem prejšnjem projektu Drakengardu, s katerim Nier vleče mnogo vzporednic, koketiral z incestom in pedofilijo.

Dogajanje bo postavljeno v leto 2049, ko skrivnostna kuga desetka prebivalstvo. Znanstveniki zatajijo in z zdravilom nenamerno poslabšajo položaj. Odtlej virus deluje v najvišji prestavi in povzroča bolezen, katere stranski učinek je potencirana invazija zlodejev v obliki senc. Nierova hči Yonah zboli in ko s fotrom ob brskanju po knjigarni doživita napad, situacija rodi heroja, ki nepridiprave potolče s cevjo in čarobno letečo knjigo. S slednjo bo protagonist gojil posebno zvezo, saj bosta odvisna drug od drugega. Knjiga bo junaku dajala magične sposobnosti v obliki velikanskih pesti in projektilov, vmes pa bo trosila cinične komentarje. Dogajanje se bo nato prestavilo 1300 let v prihodnost, ki ne bo niti za odtenek bolj rožnata. Človeštvo se bo pobiralo in živelo v nenehnem strahu pred sencami, dočim bo Nier še vedno iskal zdravilo. Družbo mu bosta delala dvospolnik Kaine in okostnjak številka 7. Čudni so ti Japonci, res. Razen praskanja po glavi ob pogruntavščinah osaških umov bomo nadgrajevali tako orožja kot čarobne moči, in sicer z iskanjem novih knjig ter oblikovanjem stavkov iz besed. Podobno runam iz zahodnih predstavnic zvrsti. Baje jih bo mnogo in bodo omogočale fleksibilno nadgrajevanje, prilagojeno tvojemu stilu igranja. Lahko boš konan in boš vse vlagal v razvoj krepel ter udarce, njegovo nasprotje, kjer bodo črk deležni zaščitni elementi, in tako dalje. Sprehajati se bomo mogli po odprtem svetu, čebljati z ljudmi in opravljati postranske naloge, kar bo balzam za rane, utrpljene ob Final Fantasy XIII. Seveda ne bosta manjkala ribolov in gojenje zelenjave, ker kaj bi gejše brez tega. Ker združitev akcijade in frpja ustvarjalcem ni zadostovala, bomo lik takisto vodili kot ladjico v šutemapu in platformsko skakali v slogu Castlevanie. To dvoje bo rezervirano za nekatere šefovske spopade in lazenje po notranjosti bajt.

Square poudarja, da je Nier zaradi kompleksnega igralnega sistema in zapletene štorije, polne preobratov, namenjen zrelejši publiki. (Mlajšim naj bi bila namenjena zgolj japonska inačica Nier Replicant za PS3.) Rdečo nit bosta tvorila odnos med očetom in hčerko ter zveneč stavek 'Nič ni tako, kot se zdi.' Hja. Če drugebodi ne, tedaj, ko bomo hermafroditu slekli gate in ugotovili, da je tič in miš. (rv)

Square Enix za PS3 in xbox 360, 27. aprila

Penny Arcade Expo obiskal vzhodno obalo

Avtorja kultnega nalinijskega stripa Penny Arcade sta se leta 2004 odločila preizkusiti, koliko sta dejansko slavna, in organizirala konferenco Penny Arcade Expo. PAX, kakor se reč ljubiteljsko imenuje, je hitro postal največji dogodek za druženje igrarskih zanesenjakov v Ameriki, ki smo se mu posvetili v Jokerju 180. Doslej je bil doma v Seattlu, na zahodni obali Združenih držav, letos pa so ga med 26. in 29. marcem prvič priredili v Bostonu na vzhodu. Premik ni zmanjšal udeležbe, saj so karte pošle še pred začetkom in po prvih podatkih se je spet zbralo okoli 60.000 ljudi.

Prireditev so nekateri založniki tudi tokrat izkoristili za prikaz prihajajočih iger, med njimi dosti naslovčičev za nalinijski dolpoteg. V Dead Space 2 bomo lahko vzeli odpihnjeno udje v roke in z njim premlatili njegove še donedavne lastnike, Puzzle Quest 2 bo uvedel povsem nove poklice in 3D-karto, Hydrophobia pa še živi, čeprav nam jo obljubljajo že dve leti. Naslov, ki se bo ponašal z napredno simulacijo curljanja vode, naj bi sredi leta naposled le dospel na Xbox Live Arcade, dasi je bil sprva mišljen še za PC in PS3. Razen tega se je prireditev držala proslavljene formule ogromnega piknika za navdušence nad vsem igralskim, tudi kartami in figuricami. Ter seveda oblačenjem v pikačuje, betmene in zasekamože. Joj, enkrat moramo tako tekmovanje napraviti tudi pri nas. Slabše kot Slovenija ima talent ne more izpasti.



Elemental: War of Magic

Heroes of Might and Magic ter Civilization sta presneto zasvojljivi igri. Po tej logiki smo pečeni, saj nas jeseni čaka njun skupek, zelo podoben stari legendi Master of Magic. Elemental bo civilizacijska potezna strategija, postavljena v fantazijsko okolje, ki jo snujejo pri Stardocku, avtorjih Galactic Civilizations. Iz nabora dvanajstih frakcij, razdeljenih na napredne zahodnjake in mrtvaške vzhodnjake (a na kaj namigujejo?), bomo izbrali svojo in se zavihteli na njen prestol kot velemag, saj bomo eden redkih, ki v tem svetu še zna čarati. S svojim coprnikom bomo ustanavljali mesta in kolovratili po karti, izpolnjujoč razne kveste. Z rastjo civilizacije bo treba izdatno vlagati v raziskovanje tehnologij in novih čirul čarul ter navezovati diplomatske stike s sosedi. Če ti ne bodo za čajanke, jih bomo napadli z vojsko. Tam bo špil preskočil v prav tako potezni taktični del, kjer bo moč ukazovati posameznim enotam. No, ker smo čarodej, bomo lahko tudi vse zakurili kar od daleč. Skrijte svoje noči in službe! (ag)

Stardock za PC, septembra





Sonic 4





Naspidirani modri jež, o katerem kanimo anale spisati, se v novih inkarnacijah ni ravno proslavil. Še vedno pa jezdi na valu stare slave, na katerega želi okobal sesti tudi enostavno imenovani Sonic 4. Ta bo izdelan v enakem slogu kot klasični deli z mega driva, se pravi v dvorazsežnem pogledu od strani. Tako kot njega dni bomo s hitrostjo zvoka in zgolj v vlogi Sonica pičili v desno po farbovitem zelenem otoku, s skakanjem premagovali luknje v tleh, sesuvali sovražne robote zlobnega Dr. Eggmana, pobirali prstane, odkrivali tajne poti ter se trudili doseči čim več točk in čim boljši čas. Sonic bo imel na razpolago stare poteze, kot je pospešek v obliki krogle, od novosti pa niso obelodanili ničesar pozornosti vrednega. Rekordi bodo na ogled vsem na spletnih lestvicah, kar ni nenavadno, če vemo, da bo špil mogoče kupiti le v internetnih konzolnih štacunah, se pravi Playstation Store, Xbox Live Arcade in WiiWare. Cena bo temu primerna, verjetno deset evrov, kleč pa je ta, da bo špil kompleten šele po izdaji vseh epizod, ki naj bi bile tri. Desetaka za epizodo? Morebiti bo pa vredno. (sn) ***Sega za PS3, xbox 360 in wii, poleti***

Lead and Gold

Team Fortress 2 je z bazuko odpihnil prepričanje, da mora biti zanimiv špil ultrarealističen, in čudno je, da ni več risankastih posnemovalcev, kot je Lead and Gold. Ta simpatična večigralska tretjeosebna streljanka se bo oklepala divjezahodne tematike, zato v njej ne bomo vihteli plamenometov, marveč revolverje in Winchestrove repetirke. Štirje poklici bodo s puškami in pištolami različnih vrst pokrivali razdalje na blizu in daleč. Poleg tega bodo premogli posebne lastnosti, kot sta postavljanje pasti in metanje dinamita. Moštveno udejstvovanje bodo spodbujale avre z bonusi za natančnost in moč, ki jih bodo špilavci deležni, če bodo tiščali bolj skupaj. Ob izidu kanijo v igro zapakirati šest kart z množico načinov, od deathmatcha do podstavljanja sodov s smodnikom (*kreh* divjezahodni teroristi *kreh*) ter jurišanja na vigvame s skvo. No, tega zadnjega ne bo, bi si pa želeli. (ag) ***Paradox za PC, čez mesec ali dva***



Need for Speed: World



Poletni NFS ne bo nova kroglica v glavnem nizu serije, marveč gre za masovnovečigralski odvrtek za računalnike, ki so ga najavili že vkup s Shiftom in Nitrom. Enostavno povedano bo špil nalik spletnemu delu dirkačin Test Drive Unlimited in Burnout Paradise. To pomeni, da se bomo gazdalinsko furali naokrog, srečevali druge pozerske igralce ter z njimi v različnih načinih merili moči in težkali gonade. Ozemlje bo prostrano, saj bo vključevalo somestje Rockporta in Palmont Cityja, mest iz Most Wanted in Carbona. Kanadski razvijalci Black Box, avtorji predshiftovskih poglavij, zagotavljajo nadgradnjo izvirne arhitekture. Omenjena špila sta konec koncev izšla pred štirimi oziroma petimi leti. Zagotovo pa sijajna podoba ne bo, saj so v intervjuju na GDCju jasno poudarili, da bo špil deloval tudi na netbookih. V čem je fora optimizacije pogona za 1,6-gigaherčne atome, ve samo EA, kajti nam se zdi, da bodo s tem pridobili komaj kakšnega igralca in obenem odvrnili prenekaterega. A to ni edina nenavadnost. Poleg hardverske dostopnosti bo špil očividno tudi veščinsko jako toleranten, kajti na predstavitvi se ga je igralo s tipkami WASD brez možnosti ročnega menjalnika in le skozi pogled od zadaj. Podporo analognim igratorjem bodo šele vnesli. Kljub temu ne tajijo, da bo zadeva povsem arkadna, o čemur priča vrsta bonusov na cesti. Raket in oljnih madežev resda ne bo, pač pa bo moč pobrati nitro, magnete in vaporizatorje policajev. Tu bodo še kozmetična in avtomehanična delavnica, pridobivanje rešpekta (ustreznica izkušnjam) ter nabor večine doslej videnih avtomobilov v seriji. Cenovni model še ni dorečen, a govori se o zastonjski osnovi in naknadnem plačevanju za male dodatke. Mimogrede, nadaljevanje Shifta je napovedano za konec leta. (lf) ***EA za PC, poleti***

Nintendo na E3 z novim DSom
Japonski novinarji so se očitno navzeli zahodnjaškega vtikanja nos v vse reči, saj so izbrskali, da Nintendo dela na novem DSu. Velikan je zato v skopem sporočilcu potrdil, da nas do marca 2011, ko se konča njihovo finančno leto, čaka nova ročna žokalica. Njeno delovno poimenovanje je Nintendo 3DS, naziv pa v resnici pomeni, da bo sposobna avtostereoskopskega 3D prikaza, za katerega ne bomo potrebovali očal. Zaslon bo po neuradnih informacijah Sharpov 3D LCD, ki sicer temelji na stari finti paralaksne ograde. Tako recimo delujejo tiskovine, ki se z obračanjem spreminjajo. Vendar so tehnologijo tako izpopolnili, da omogoča dobro ločljivost (govori se o 854 x 480 in velikosti 3,4 palca), dotikabilnost, odlično svetilnost ter oster 2D-modus. Tehnoznalci vedo, da tak displej vdelujejo v nekatere avtomobile, recimo največjega roverja. Vendar tam ne skrbi za trorazsežnost, marveč lahko zaradi njegove dvojnosti voznik na njem gleda zemljevid, sovoznik pa film.
Gizmo drugače ne bo pomladitev serije, kot so bili to DS lite, DSi ter DSi XL, marveč naslednji veliki v vrsti Nintendovih ročnih konzol ter hkrati precejšnja revolucija. Poleg novega ekrana bo imel 3D-usmerjevalno gobico, tresavico, tipala za nagib oziroma pospešek in nadgrajeno povezljivost (govori se celo o 3G in GPSu.) Kljub temu obljubljajo združljivost za nazaj z DS ter DSi, kar da slutiti, da bo takenako posedoval dva ekrana in kamerico. Fotk namreč ni, bodo pa zadevo predstavili junija na E3ju, ko bo tam tudi dobršen del JCTja. Mimogrede velja opozoriti, da naokoli kroži video kao 3DSa, vendar je na posnetku v resnici obstoječi DS z japonskim špilom Rittai Kakuši e Atakoreda (pomeni približno 'skriti 3D objekt'), ki z zvito rabo kamerice, s katero beleži lego igralčeve glave, pričara vtis tridimenzionalnega prikaza.



Commodore nove dobe
Z legendarno blagovno znamko Commodore se že leta dela kot svinja z mehom, kar nas, osembitniške veterane, dela skrajno žalostne. Strojčke, ob katerih smo se učili razmišljati binarno, je pač fino videti dostojno upokojene, ne da njihovo nagnito truplo naokoli vlači vsakdo z nekaj odvečnega denarja in časa. Prav to počne ameriška tvrdka Hyperion Entertainment, ki na amatersko oblikovanem spletišču *Commodoreusa.net* prodaja nekaj, kar je podobno pomlajenemu commodoru 64. Računalo po zgledu slavnega predhodnika vso železnino skriva v odebeljenem ohišju za tipkovnico. Znotraj čepi spodoben komp vrste nettop, osnovan na Intelovi platformi G31 z dvo- ali štirijedrnim procesorjem core 2. Vdelani so še sledilna ploščica, zvočnički, optični pogon in vrsta priključkov. Solidna osnova za povprečen domač računalniček, toda C64 je bil dosti več. Če ste brali anale v Jokerju 174, veste, da je mlinček posedoval tistihmal izjemno napredne večpredstavnostne ter igralske sposobnosti. Tu novinec pogrne na celi črti, saj se zanaša na integrirano čivkalo in kinderjajčkasto grafo GMA 3100, ki jo prešvica že Minolovec. Zakaj te ne pustijo počivati v miru, komodor? *emo*



Novi geforci - hitri in vroči

Po mesecih obljub in zamud je zeleni grafični gigant šele začetkom tega meseca, pol leta za tekmecem, naposled uspel sploviti serijo grafičnih kartic zadnje generacije za standard DirectX 11.
Prva izdelka na osnovi GPUja s kodnim imenom fermi sta kartici GTX 480 in GTX 470. Močnejša prva je narejena okoli 480 jeder CUDA, kakor Nvidia imenuje osnovno procesno enoto v svoji arhitekturi. Delovala bodo pri sedemsto mehahercih, medtem ko bo frekvenca senčilnikov v čipu dvakrat višja. Procesor bo s 384-bitnim vodilom povezan s poldrugim gigabajtom pomnilnika GDDR5, 1848 MHz. Njena šibkejša sestrica bo imela le 448 jeder CUDA pri nižjih frekvencah, prav tako ožje bo 320-bitno pomnilniško vodilo, ki bo peljalo do 1280 megabajtov pomnilnika.
Ta golaž številk in kratic pomeni naslednje: GTX 480 je v igrah po Nvidiinih besedah za nekako pet do deset odstotkov hitrejša od najmočnejše konkurenčne enoprocesorske kartice, AMDjevega radeona HD 5870. Ker od sebe pri tem buta 250 vatov toplote, radeon pa 190, gre za precej potratno in vročo napravo. A rezultatov se ne sme gledati tako površinsko, ker je nov grafični procesor s svojimi jedrci močno usmerjen v splošno računanje, denimo fiziko. To pride posebej



● Fermiji nosijo ime italijanskega jedrskega fizika Enrica Fermija, izumitelja jedrskega reaktorja. Kar pravšnje poimenovanje, bi se pridušali ciniki, saj je njihovo napajanje in hlajenje primerno zahtevno.

do izraza pri namenskih bonbončkih DirectXa 11, kot je teselacija – samodejno dodajanje geometrije v sliko in s tem veliko povečanje podrobnosti. Zato se bodo lahko nove Nvidijine kartice konkretno izprsile šele v prihodnosti, dočim pri risanju trenutne grafike ne izstopajo toliko, kot daje misliti cena. Ta znaša okrog 450 EUR za GTX 480 in dobrih 300 za GTX 470. Nvidia obenem pravi, da so izpopolnili tehnologijo SLI, s katero naj bi učinek ob dveh karticah v primerjavi z eno poskočil za konkretnih 90 odstotkov. No, pri teh cenah bo tako parjenje zanimalo res samo nekatere.

3D-boj za zofe se je pričel

O čemer smo špekulirali dobršen del preteklega leta in kar je januarski CES uradno predstavil, se je presenetljivo hitro udejanjilo: v ZDA se je začel naskok 3Dja na gospodinjstva. Sredi marca so namreč na police trgovin Best Buy prišli prvi Panasonicovi 3D-televizorji in 3D-predvajalniki blu-rayev. Gre za 120-herčno 50-palčno plazmo P50VT2, ki je sicer odličen HDTV-zaslon, vendar sam po sebi ni revolucionaren oziroma ni '3D'. Za hecanje možganov skrbijo utripajoči naočniki, ki izmenjevaje – 120-krat na sekundo – odpirajo šipice ter se sinhronizirajo po infrardečem senzorju. Cenovna postavka teveja in enih očal je 1900 evrov + davek, medtem ko ekstra kukala stanejo 110 evrov plus taksa. Nenavadno je, da je tehnologija štartala brez vsebine. Ob splovitvi ni bilo na voljo niti enega samega globinskega blu-raya, niti 3D TV-oddaje. Prva bi naj izšla Ice Age 3 in Coraline, dočim so premierno trirazsežno predvajali tekmo lige NHL koncem marca. Ameriška mreža DirectTV je za junij



● Panasonic, ki je glavni pobudnik dnevnesobnega 3Dja, svetuje nakup njihovega tovrstnega TVja kar takoj, češ, da so tako zajamčeni za prihodnost. Mar niso enake floskule svetohlinci navajali že ob predstavitvi predvajalnikov blu-ray in HDTVjev, pa smo videli, koliko let je tehnologija zdržala?

napovedala tri ustrezne kanale, medtem ko bodo lahko redki srečneži v taistem mesecu gledali tudi južnoafriški žogobrc z navidezno z-komponento. Do konca pomladi se bosta 3D-dirki pridružila Sony in Samsung, oba z (dražjimi) LCDji, pri čemer je že znano žalostno dejstvo, da očala med proizvajalci do nadaljnjega ne bodo združljiva. V času pisanja nismo izvedeli niti bita informacije o prihodu 3Dja na Staro celino, toda Panasonic nas je povabil na aprilski razkaz svoje 3D-družine. Lokalne podatke in prvoosebne izkušnje bomo zato posredovali naslednji mesec.
V 3D-bitko za kavče pa se podaja tudi Nvidia. Najprej so predstavili komplet za stereoskopsko igranje 3D vision (testis v Jokerju 194), nato so na CESu razkazovali nadgrajeni 3D vision surround za rabo na več zaslonih, pravkar pa so najavili še 3DTV play. Gre za koščke softvera, katerega namen je spariti računala s sodobnim geforcem in 3D-televizorje. Tako bo moč visionove tride vsebine kot so fotke, filmi in igre prenesti neposredno v dnevno sobo. Pri tem raba očal iz paketa 3D vision ni nujna, temveč bo moč zapreči teveju priložene naočnike. Da se lastniki visiona ne bi počutili ogoljufane, jim bo 3DTV play na voljo zastonj, za ostale pa bo cena programa 35 evrov.



● Takole preprosto je to po Nvidijino: nucaš le njihov program, računalnik z grafično kartico geforce 9800 GT ali novejšo in ustrezen 3D-prikazovalnik.

Iphone OS 4

Apple rad nepričakovano naskakuje z udarnimi napovedmi. Tako je 8. aprila v domačem Cupertinu oznanil novo, četrto različico iphonovega operacijskega sistema. Ta bo prinesel mnoge novosti, o katerih se je že dolgo šušljalo. Osvežitev bo več kot sto, na konferenci pa so jih izpostavili sedem. Prva in največja bo večopravilnost (multitasking). Dvojni klik bo ob spodnji rob priklical vrstico z aktivnimi nucniki, med katerimi bomo brezšivno preklapljali. Ko si bomo zaželeli preveriti e-pošto, ne bo več treba prekinjati spletnega radia, telefonije po Skypu, navigacije ali igranja. Rešitev so načrtovali tako, da ne bo upočasnjevala telefona in pretirano obremenjevala baterije. Druga praktičnost bo urejanje apletkov v mape, kar je bila do zdaj domena garažnih nucnikov tipa Categories. Mape bodo sploh koristne, ker bodo obenem po-



● **Osrednji govornik Steve Jobs je po lanski presaditvi jeter spet na vodilnem mestu. Okreval je dobro, a je na odru vseeno izgledal shujšan. To pa ga ni ustavilo, da se ne bi radoval uspeha ipada in razčlenil sprememb, ki čakajo iphonov softver.**

večali število naenkrat nameščenih aplikacij. Cifra bo z dosedanjih 180 razširjena na kar 2160. Tretja važnost bo olajšano upravljanje z e-maili. OS 4 bo med drugim prinesel poenoten nabiralnik, kamor se bodo lahko stekala pisma z vseh nastavljenih računov. Četrti temeljni kamen bo storitev iBooks, ki bo odgovor na Amazonov Kindle in bo združevala bralnik ter trgovino z e-knjigami. Kot peto ključnost so izpostavili večji posluh za potrebe podjetij, kot šesto pa igrarski servis, ki bo poenotil in razširil špilanje. Olajšal bo spletno večigralstvo in nudil iskanje partnerjev, lestvice ter dosežke. Veliko pozornosti so posvetili še sedmemu čudesu, in sicer novemu načinu oglaševanja. iAD bo reklame zakamufliral v privlačno obliko, ki naj uporabnika ne bi trgala od matičnega dela. Obenem bodo tudi razvijalcem razvezali roke in jim omogočili dostop do številnih ključnih elementov telefona.

OS 4 so napovedali za poletje. A čeprav se je v preteklosti redno dogajalo, da je večjo posodobitev softvera pospremil predelan telefon, to ni samoumevno. Natolcevanja so sicer živahna, vendar zanesljivih informacij o četrti verziji iphona med pisanjem še ni bilo. Kljub temu je res, da bo hardver igral pomembno vlogo. Vse štiričine bonbončke, predvsem večopravilje, bodo užila le novejša Applova drkala. Sem spadata iphone 3GS in ipod touch tretje generacije. Ipad fura prilagojen OS in iz posodobitve ne bo izvzet, vendar ga bodo novosti obiskale jeseni. Po drugi strani se bodo morale starejše ploščice, tudi iphone 3G, zaradi hardverskih omejitev zadovoljiti z okrnjeno obliko. Če bo to koga spodbudilo k posodobitvi opreme, toliko bolje, je še samovšečno navrgel Jobs.



● **Večopravilje bo mlelo v skriti vrstici, ki jo bomo priklicali s prstnim potegom. Zapletov ob prештevilnem roju aktivnih aplikacij ne pričakujejo.**

IE9: premik k standardom?

Pred nekaj tedni je Microsoft priobčil predogled, česa se imamo nadejati v novi različici Internet Explorerja. Reč je sicer še nedodelana, saj nima niti gumba za nazaj in vrstice za vpis spletnega naslova. Vendar to ni čudno, saj so fantje projekt zastavili resno in pišejo brskalnik čisto na novo. Kar imajo pokazati, obeta kakovosten brkljalnik. Predstavitve na *Ie.microsoft.com/testdrive/* kažejo sila pohitreno izvajanje javascripta (ki bo, če bo le mogoče, tekel na svojem procesorskem jedru), izboljšano podporo CSS3 in napredne funkcije HTML 5. To je bistvena novost na brskalniškem trgu in pomenij, da bodo znali video, vektorska grafika in podobni bonbončki uporabiti grafično kartico za strojno pospešen izris. Da bi bil napredek vsem na očeh, obljubljajo, da bodo predogledno različico posodabljali vsakih osem tednov. Ko pa bodo z izdelkom dovolj zadovoljni, nameravajo izdati zaresno javno beto.



● **Devetica zna biti brskalnik, ki bo še kako mešal štrene konkurenci.**

Devetica bo na voljo samo lastnikom Viste in Windows 7, ker grafično pospeševanje ni združljivo z Okni XP. Pravzaprav je ves brskalnik pisan z mislimi na Windows 7 in nato

Google vstopa v svet televizije

Spletni velikan Google po obetavnem vstopu na trg operacijskih sistemov za mobilne telefone naskakuje še eno trdnjavo. Tokrat so na udaru dnevne sobe, natančneje televizijski ekosistem. Vanj namerava G infiltrirati svoj odjemalnik (set-top box), ki bo, presenetljivo!, izdatno povezan s spletom. Naprava bo na sprejemnike šopala vse mogoče, od Facebooka, Twitterja in Youtuba do v tujini priljubljenih servisov za pretakanje videa tipa Netflix. Kakopak ne bo umanjkal ostanek Googlovega nabora, saj kani velikan pred splovitvijo zasnovati vso ozadno infrastrukturo. Naprava nastaja v sodelovanju z Intelom, Sonyjem in Logitechom. Prvi je prispeval strojno platformo atom, japonski inženirji delajo na integraciji s teveji, dočim Logi kuje daljinec ter pripadajoč komplet tipkovnice in miške. Kaj več kot to žal ni znano, takisto ne, kdaj bo Google TV ugledal police in koliko bo stal. Mi se po drugi strani sprašujemo, ali ni poteza malce zgrešena. Eden jasnih trendov na CESu je bil namreč integracija spletne povezljivosti in omenjenih storitev v sprejemnike. Taki so praktično vsi to leto predstavljeni modeli. Ampak Google že ve, kajneda?



Logijev tamali harmony

Logitechova družina univerzalnih daljincev harmony je znana mnogim, ki se ubadajo z invazijo elektronskih onegajev v dnevni sobi. V aprilu se ji je pridružil nov član z nadimkom 300i, ki se hvali z nevideno preprostostjo in nizko ceno. Po Logijevih ugotovitvah je programiranje univerzalcev za večino folka preveč zapleteno, zato so za 300i namislili drugačen sistem. Daljinec sicer zna delovati kot doslejšnje harmonije. Prek strani Myharmony.com ga povežeš s kompom, na spletišču iz obsežne baze izbereš uporabljane naprave in voila!, črnogorec je skonfiguriran in pripravljen na rabo. Malček omogoča hkratni nadzor do štirih naprav, kar zadostuje za televizor, AV-sprejemnik, satelitski ali kabelski odjemalnik in ozvočenje. A Logi zagotavlja, da naprava osnovni nadzor nad napravami opravlja že iz škatle, brez nastavljanja. Kakšna črna magija sodeluje pri tem, nočejo povedati, zato bo potreben preizkus. Pri nas bo harmony 300i naprodaj koncem meseca za ugodnih 30 evrov.



Sony odstranil Linux iz PS3

Cena playstationa 3 se je z začetnih 599 evrov sicer krepko znižala, a manjše je tudi število bonbončkov. Po gobe sta šla nazajzdružljivost s PS2 in predvajanje glasbenih ploščkov SACD, zmanjšalo se je število USB-vrat, odpadel je bralnik pomnilniških kartic, poslovilo se je darthvaderjevsko ohišje ... Zdaj, z novo softversko nadgradnjo, ki so jo izdali 1. aprila in ni nobena šala, pa je odfrčala še podpora drugim operacijskim sistemom (OtherOS), konkretno Linuxu. Tega novi, tanjši modeli slim itak niso bili sposobni, dočim zaplata možnost inštalacije pingvinskega sistema ubije še na starih bajsikah. Zakaj? Menda zato, ker je nek heker odkril varnostno luknjo v sistemu, kar je omogočil prav Linux. Sony je za filanje luknje namesto finomehanike uporabil osem litrov lepila, da bi 'uporabnikom zagotovil varnost'. Beri: da se ne bi tudi na PS3 začelo poganjanje garažnega softvera – homebrewja, kar skoraj vedno odpre vrata piratiziranju. Bojijo pa se tudi vdora v Playstation Network. Res je sicer, da zaplate ni pod mus inštalirati, a v tem primeru se ne moreš več vpisati v PSN, kupovati v PS Storu in igrati katerekoli igre, ki zahteva firmware 3.21. In res je, da Linuxa na PS3 ni poganjalo veliko ljudi, toda odstranjevanje funkcij ni nekaj, česar bi bili uporabniki veseli. Nekateri so bili zaradi tega tako jezni, da so začeli preučevati zakone glede možnosti vračila naprave vsled funkcije, ki je ni več v stroju, za katerega so plačali. In glej, enemu takih zagrizencev je od britanskega Amazona, kjer je kupil PS3 ob lansiranju, uspelo dobiti nazaj 84 funtov na rovaš evropske direktive 1999/44/EC. Ta velja od januarja 2002 in veli, da mora blago ustrezati prodajalčevemu opisu in ustrezati obljubljenemu namenu. S PS3 pa očitno ni več tako in ni greh poskusiti tudi pri nas. Hecno je, da Microsoft na drugi strani širi zalogo dobrot na xboxu 360, ki že omogoča shranjevanje datotek, recimo posnetih položajev v igrah, na zunanje medije v slogu USB-ključkov. Doslej je bilo treba v ta namen kupovati drage, xboxu lastne memory unite.

Pecejaški kamerični igrator visionplay

Sony in Microsoft še zdaleč nista edina, ki se nizkoločljivostne kamerice trudita zlorabiti za vmesnikarjenje. Tu je vsaj še podjetje Trendy Entertainment, ki je pred kratkim razkrilo sistem visionplay. Kalifornijci, nekdaj znani kot Artificial Studios (med drugim so izdelali grafični pogon reality engine), trdijo, da more njihova pogruntavščina vsako spletno kamero spremeniti v orodje za nadzor virtualnega možiclja. Visionplay naj bi deloval na računalnikih, prenosnikih in pozneje konzolah in je na voljo vsem zainteresiranim razvijalcem. Sodeč po predstavitvenem videu in zaenkrat še skopih informacijah pa ne gre za vsezmogljiv sistem, kot je natal, temveč je visionplay sorodnejši eyetoyu. To pomeni, da je namenjen predvsem manj zahtevnim družabnim igram, kjer natančnost vnosa in zamiki niso ključnega pomena. Na kaj ciljajo Trendy, bržkone najbolje pokaže wiijevski predstavitveni špilčič Vision Tennis, katerega video najdete na Trendynet.com. Zabava za vso familijo.



popravljen, da deluje na Visti, tako da je jasno, kam pes taco moli. Microsoft hoče opraviti z navlako, ki jo vlači s sabo iz starih sistemov, in to v tem primeru sploh ni slabo. Mimogrede, test Acid3 trenutno doseže le 55 točk, kar so razvijalci komentirali takole: »Doseči popoln rezultat ni naš osrednji namen, je pa fino videti, kako točke naraščajo, ko vključujemo podporo standardom.“

Google ima dosti Kitajske



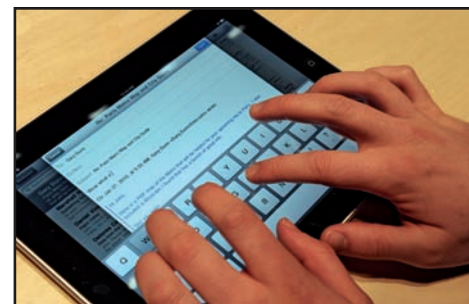
● **Na spletu cvetijo primerjave s Trgom nebeškega miru, vendar Google ni David v boju proti rumenemu Goljatu. Kitajski vladi to še ni jasno.**

Kot veste, ima kitajska oblast zanimiv pristop do interneta. Meni namreč, da je treba nadzorovati, kaj njihovi državljani smejo videti (če človek naleti na sliko takerja, to nenadoma ne zveni več tako neumno) in kaj bi lahko škodilo veliki komunistični ideji. Zato so si izmislili digitalno inačico svojega zidu. Kineski uradniki so tamkajšnji podružnici Googla namreč naročili, da mora filtrirati zadetke na iskalniku. To pa možem, ki so zrasli v demokraciji, ni pogodu. Čeprav se je Google.cn pred časom deloma že uklonil tej zahtevi, je sedaj dokončno počilo. Do te mere, da so se odločili kitajsko poslovalnico kar zapreti. Neposredni povod za tovrstno odločitev je bila serija vdorov, ki so si jih privoščili Kitajci, med drugim z naslovov, ki pripadajo vladnim organizacijam. Tarče so bili poštni naslovi kitajskih aktivistov na Gmailu in Googlova programska oprema. Kitajska različica iskalnika zdaj preusmerja na njihov hongkonški strežnik Google.hk, ki rezultatov iskanja ni nikdar cenzuriral. Komunistična partija seveda piha od jeze in zna se zgoditi, da bodo v svojem velikem požarnem zidu iskalnega velikana čisto blokirali. Microsoft in Yahoo, ki delujeta po kitajskih zahtevah, sta zdaj deležna dosti boljšega obiska, prav tako je poskočilo iskanje na od vlade odobrenem lokalnem iskalniku Baidu. Lepo je videti, da je v boju med poslom in principi zmagala Googlova mantra 'Do no evil'. Vprašanje je le, za koliko časa.

Ipad uspešno splovljen

Medtem ko je večina nas v soboto, 3. aprila, barvala pirhe in se pripravljala na pojedino, so sadjarski fanatiki v čezlužju cepetali od pričakovanja. Tedaj je namreč uletel prvi val ipadov, težko pričakovanih Applovih tabličnih računalničkov. Če ste po čudnem spletu okoliščin zgrešili vse najave okoli dotičnega, vedite, da gre za napravo brez tipkovnice velikosti lista A5, ki se je namenila predrugačiti rabo prenosnih zmenet. Kako, porečete? Zlasti s priročnostjo in lagodjem rabe med brskanjem po spletu, ogledovanjem filmčkov, branjem e-knjig, igranjem ter podobnim. V ta namen je opremljena z zajetnim 9,7-palčnim zaslonom ločljivosti 1024 x 768 pik, po katerem tacaš s prsti (tudi z več hkrati) in ji tako ukazuješ. Ipad drugače poganja odvrtek operacijskega sistema z iphona, gizma pa sta si jako slična tudi oblikovno, le da je tablica razsežnejša. Dodatni inči se poznajo marsikje, najbolj pri čitanju teksta in v špilih. Ipad poganja vse naslove za iphone in ipad touch, s tem, da so iz podrastja že prilezle prve namensko spisane igre, ki izkoriščajo višjo ločljivost in hitrejši, gigaherčni procesor. Nasploh industrija napravo jemlje resno, zato se bo 28. julija v San Franciscu pripetil zlet Ipad Game Summit. Na njem bodo zainteresirani razvijalci deležni nasvetov, nadejamo pa se tudi številnih konkretnih najav.

Kako uspešen je Applov recept za ultimativno tablico, bo pokazal čas. Toda prvi rezultati so spodbudni. V prvem dnevu prodaje je nove lastnike našlo več kot 300.000 kosov, dočim nekateri poznavalci napovedujejo, da bo pred koncem leta cifra narasla na skoraj pet milijonov. Temu navkljub pa ni malo takih, ki ipad odprto kritizirajo. Gizmu očitajo strojno in sistemsko zaprtost, kar pomeni popolno kontrolo dosegljivih vsebin s strani krovnega podjetja. To se najbolj razvpito pozna v vztrajnem ignoriranju spletnega večpredstavnostnega standarda Flash. Ker ta s svojo odprtostjo preveč otežkoča nadzor nad vsebinami, Applove naprave enostavno ne prikazujejo videa na 24ur.com, epizod s Southparkstudios.com in kopice ostalih gibljivih slikic v zapisu FLV. Nadalje se nosovi vihajo nad mankom spletne kamere, priključkovno skromnostjo, nezmožnostjo lastnoročne zamenjave baterij ... Takisto motijo za lase privlečene senzacionalistične trditve, da bodo ljudje ravno zaradi ipada korenito spremenili bralne navade (smeh) in da bodo otroci, ki se rojevajo zdaj, čitali samo s tablic. Mi bomo recimo veseli, če bodo SPLOH še kaj brali.



● **Ipadova dotikovna tipkovnica je udobnejša od drobne iphonove, a še vedno ni namenjena resnemu tipkanju. Za to je treba dokupiti zunanjo.**

Kakšno je stanje z ipadom v Sloveniji? Tiho. V času pisanja je bil na razpolago itak le v ZDA, dočim je najnovejša informacija, da se bo za Slovenijo lokaliziral in da ga gre pričakovati v zadnji četrtini leta. In to tako v osnovni 16-gigabajtni izvedbi kot z večjima, 32- ter 64-gigazložnima shrambama. Cene niso na voljo, a sklepamo lahko, da bo tamali ipad koštal okoli 430 evrov, srednji 520 in veliki 600. Modeli, ki bodo prišli kasneje in bodo osnovni povezljivosti po wi-fiju dodali vmesnik za sporazumevanje prek GPRS in UMTS, pa bodo dražji za kakih 120 denarnih enot. Ko izvemo natančnosti, jih koj nalepimo na stranko!

Gospodar prstanov naposled na blu-rayu

Dolgoletne želje so se izpolnile: The Lord of the Rings je 6. aprila naposled le izšel na blu-rayu, in sicer tako na zahodu onkraj Sivih pristanov kot tod, v starem svetu. Ker studio meni, da je izdelek namenjen ljubiteljem sage, je na voljo le trojček in ne posamični deli. Na žalost pa svetloba s to potezo ni docela pregnala teme, kajti gigant Warner Bros se je spet izkazal za gospoda Hinka Svetohlinca. Kompilacija 'za ljubitelje'



● Namesto da bi v eni potezi splovili razširjeno verzijo (navadna sploh ne bi smela priti v poštev) in še zbirateljsko izdajo s kipci, WB spet nateguje.

namreč vsebuje osnovno, kinematografsko različico, ne razširjene, ki bi si jo HD-način in fani zares zaslužili. Tista naj bi izšla šele za zimske praznike, še raje pa leta 2011. Fuj in fej! Spomnimo se, da se je slično primerilo z DVD-inačico, ki so jo splovili v treh zaporednih izvedenkah, in ni malo takih, ki že zdaj posedujejo dva kompleta. Po eni strani je nekaj pravice izkazice v tem, da je morje Sandokanovo naplavilo vse tri HD-Gospodarje že dva tedna pred izidom.
Škatla, ki jo evropski Amazoni prodajajo za slabih 60 evrov, vsebuje šest diskov. Na treh so filmi, ki poleg slike 1080p (kino razmerje 2,4 : 1) nosijo še zvok 6.1 DTS-HD. Preostanek pa polnijo dokumentarci o nastajanju, ki so po stari navadi v BL (bedni ločljivosti). Ameriška izdaja ima dodatne tri DVDje s tako imenovano digitalno kopijo, ki jo je moč presneti na PC ali maca in podprte mobilne naprave, kot so iphone, zune ter PSP.

Windows Phone 7

Po uspehu Windows 7 se Microsoft ogreva za sličen pohod na področje mobilnih telefonov. Na konferenci MIX10 so razkrili operacijski sistem Windows Phone 7, ki bo koncem leta pričel mešati štrene iphonu in Googlovemu androidu. Ker je konkurenca silna, se novinec odreka preživelim koreninam drobnoikoničastega Windows Mobila. Namesto tega sta sistem in uporabniški vmesnik z velikimi slikami prilagojena dotikovnemu upravljanju ter se naslanjata na tista v mobilnih predvajalnikih zune HD. Odlično, saj je bil Luni na sejmu CES med igranjem z zuni navdušen nad gladkostjo, spoliranostjo in priročnostjo kontrol.
No, dober vmesnik ne zadostuje za tržni uspeh, zato se Microsoft trudi okoli dodatnih vsebin. Posebej razburljiv del novih telefonov bo podpora ogrodju XNA – napredni zbirki grafičnih ter sistemskih knjižnic za razvoj špilov (glej Joker 159, članek Renesansa garažnih iger). Enaka orodja so v rabi za stvarjenje zvečine neodvisnih iger za xbox 360 in PC, kar pomeni, da se lahko nadejamo dokaj zmogljive platforme za igranje na poti. Po X360 se bo zgledovala še ena najavljena funkcionalnost: spletna tržnica Windows Phone Marketplace. Microsoft bo na njej po zgledu internetne trgovine Itunes nudil večpredstavnino, aplikacije in igre. Pri tem obljubljajo, da bodo do razvijalcev gojili precej bolj človeški odnos od Appla.
Kaže, da ne bodo umanjkale niti večpredstavnostne mišice. Windows Phone 7 bodo topodročno enakovredni zunom HD, kar pomeni podporo uveljavljenim standardom za slike, glasbo in video, sukanje visokoločljivostnih vsebin ter dobrote, kot je aplikacija za pregledovanje stripov. Takisto Microsoft ne namerava trmariti okoli spletnih standardov. Brskalnik na temelju Explorerja 9 bo iz škatle podpiral tako Flash kot MSjevo inačico Silverlight. V pripravi je različica mobilne Pisarne, navedoma z izboljšavami na veliko področjih, zlasti glede dotikovnega uporabniškega vmesnika. Če k povedanemu prištejemo razglas o strožjem nadzoru nad bodočimi člani družine Windows Phone 7, česar namen je zagotavljanje skupnega nivoja kakovosti, se iphonu obeta zanimiv tekmec.

● MS je na domiselnost vmesnika za win phone 7 tako ponosen, da so ga patentirali. Da Kitajčki slučajno ne bi dobili napačnih idej!

Kurir, slate in kompanija

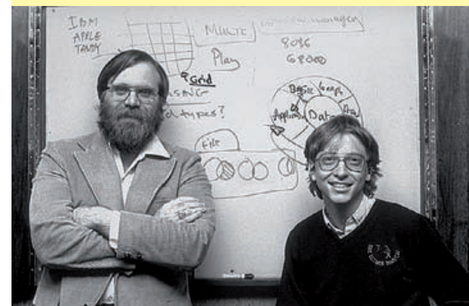
Ipad gor, ipad dol, ipad levo, ipad desno. Letošnja pomlad je s tehnološkega stališča v znamenju Applove tablice. A to ne pomeni, da tekmeci počivajo. Sočasno s tržno premiero novega jabolka so namreč iz senc stopile informacije o konkurenčnih izdelkih.
Hewlett-Packard je pokazal dražilni video za svoj tabličnjak slate in v njem pimpal predvsem lastnosti, katerih odsotnost pri ipadu najbolj bode v oči. Računalniški velikan je izpostavil neokrnjeno podporo standardu Flash, vdelano kamero, bralnik pomnilniških kartic in dizajn, ki vsaj na slikah ne zaostaja dosti za Applovim. Kmalu zatem pa se je oglasil še Microsoft in sprostil nov paket podatkov o courierju, dvozaslonski tablici, katere prve obrise smo videli pred nekaj meseci. 'Elektronski dnevnik' res finega videza nastaja v delavnici xboxovega fotra J. Allarda. Namesto neposrednega naskoka na ipad kurirček ubira alternativni pristop. Všeč naj bi bil zlasti nekoliko resnejšim uporabnikom, ki nameravajo z napravo početi, hm, resnosti. Zato poleg sedaj že samoumevne večdotikovnosti podpira peresce. Vmesnik naj bi bil zmes tistega iz Windows Phone 7 ter sistemov iz grafičnih tablic, kar pomeni prepoznavanje pisave, podporo prostoročnemu risanju in slično. Sliši se zelo okej, kakopak ob predpostavki, da bo vse skupaj zasnovano pametno in priljudno ter ne bo pošastno drago.
Kurirja drugače poganja enak softver kot zune HD in prihajajoče telefone Win 7. V nedrju je skrita Nvidijina visoko integrirana platforma tegra 2, kar diši po napredni povezljivosti in grafičnih mišicah. Poleg dvojice sedempalčnih zaslonov iz tekočih kristalov se naprava ponaša še z vdelano kamero, priključkom za slušalke in skromno težo, ki naj bi znašala manj kot pol kilograma. Ostale podrobnosti so ta hip še skrivnost, tako kot predvideni datum izida. Nekod se govori o koncu leta, spet drugje trdijo, da kurirja ne bo pred 2011. Muja je vsekakor priporočljiva, sicer bo ipadova prednost v uporabniški masi in količini softvera (pre)velika.



● HPjev slate je na januarskem CESu izpostavil celo Ballmer in naprava je res videti slastna. Žal ne povedo, kdaj jo bo moč kupiti.

Slovenija s še hitrejšim mobilnim omrežjem
Redko tehnično področje, na katerem smo v evropski in celo v svetovni špici, je mobilna telefonija. Za to ima največ zaslug Mobitel, ki hitrosti in storitve neprestano potiska naprej. Med prvimi so tako predstavili UMTS in ga kmalu pohitrili na polčetrto generacijo, podimenovano HSD/UPA (High-Speed Down/Uplink Packet Access), ki je dolvlekla tja do sedmih megabitov na sekundo. Začetkom aprila (ne prvega!) pa so spravili v pogon še sodobnejšo tehnologijo HSPA+, ki predvideva teoretično mejo hitrosti za dolvleko pri 21 Mbit/s, dočim so zaenkrat v naši deželi dosegli pretočnost 16 Mbit/s. Po domače je to 2 megabajta na sekundo, kar je manj kot uro za DVD! (Šeranje je od oka osemkrat počasnejše.) Taka urnost v prvi vrsti seveda ni namenjena telefonom, marveč (prenosnim) računalnikom z ustreznim modemom. Torej ljudem, ki nimajo druge variante hitrega neta oziroma želijo surfati na največjih valovih od povsod. Mimogrede, Mobitelov paket z 'neomejenim' prenosom v resnici pokriva le 20 gigabajtov, nakar se do kraja meseca hitrost samodejno zaklene na 384 Kbit/s.

Tri in pol desetletja Microsofta
Microsoftova štorija o dveh faliranih študentih, ki sta namesto diplome napravila eno najbogatejših podjetij na svetu, je domala ponarodela. Neločljivo pa je povezana z nekim drugim podjetjem: Micro Instrumentation and Telemetry Systems (MITS), ki je januarja 1975 na svetlo postavilo čudo božje. Računalnik, za katerega nisi potreboval posebne sobe in namenskega inženirja, ki bi skrbel le za hladilni sistem. Njihov altair 8800, zgrajen okoli Intelovega procesorja 8080, je bil nekako današnje velikosti in je stal manj kot tisočaka tedanjih dolarjev. Konstruktor Ed Roberts je optimistično napovedoval nekaj sto prodanih kosov, a že v v prvem mesecu se je v MITS usulo čez tisoč naročil.



Daleč največji učinek je imel predstavitveni članek v januarski številki revije Popular Mechanics, ki ga je uzrl tudi Bill Gates. Koj je vedel, da je to njegova priložnost, in poklical Robertsa z obljubo, da bo za njegov stroj priredil programski jezik BASIC. To je bila tvegana poteza, saj tedaj mašine spoh še ni videl od blizu. Kljub temu je Gatesu in njegovemu kolegu Paulu Allenu v osmih tednih do marca 1975 uspelo spisati prevajalnik za BASIC, ki je na demonstracijski predstavitvi delal! Gates je obesil študij na Harvardu na klin (Allen ga je že prej), se preselil v Albuquerque v Novi Mehiki, koder je bil sedež MITSa, ter tamkaj s kolegom 4. aprila ustanovil svoje novo podjetje.
Imena Microsoft sta se Gates in Allen domislila šele konec leta; sprva je bilo v obliki Micro-Soft, nakar je postopoma izgubilo vezaj in nato še veliki S. V prihodnjih letih je postalo eden ključnih igralcev na računalniškem področju, dočim je MITS leta 1977 pohopsalo podjetje Pertec Computers in znamka je zamrla. Ed Roberts je prenehal z inženirskim delom, doštudiral je medicino in se zaposlil kot zdravnik. V 68. letu starosti je umrl 1. Aprila letos, točno štiri dni, preden je Microsoft praznoval svojo 35. obletnico.

Osrednja razvijalska konferenca, ki vsako leto poteka v San Franciscu, je bila tudi tokrat bogato naphana. Tudi zato, ker je Sony odstrl zadnje kose tančice s svojega gibalnega igratorja. Aggressor pogleda, kaj si avtorji iger mislijo o sebi ter nas in zakaj nas bodo v prihodnje na vsak način skušali zasuti z igricami za iphone in Facebook.



Med poudarki, da bo Fable 3 sedaj pa čisto prav zares revolucionarna igra, je Molyneux povedal tudi kaj otipljivega. Denimo, da nas po izidu zaprmej čaka serija dodatnih epizodic.

Med vsakoletnimi velikimi dogodki, ki jih pokrivamo v reviji, eden po svoji naravi izstopa. Preprosto zato, ker imajo namesto kravatarjev tamkaj glavno besedo tisti, ki nam tako ljube naslove dejansko ustvarijo. Pri čemer ne spregovorijo o tem, kako bo njihova prihodnja igra rešila svetovno lakoto (okej, razen Petra Molyneuxa), temveč o zakulisju in čisto običajnih, človeških rečeh.

Game Developers Conference je torej dogodek, koder se zberejo avtorji špilov ter si izmenjajo dragocene izkušnje in ideje. Za tiste, ki jih zanima, kako igre nastajajo, je GDC mnogo pomembnejši od E3ja, Gamescoma in ostale kompanije smenjev, kjer vlada bučni jezik oglaševanja. Kdor zna prisluhniti, lahko iz živahnih govoranc izlušči, kaj razvijalsko srenjo tare in kam jo vleče. Kdor bi se rad samo zabaval, pa se lahko ozre v razstavni paviljon, kjer čepi zvrhan kup idej, preden sploh pridejo na trg. Nekatere samo zato, ker so preveč usekane, da bi na njem lahko zaživele. GDC je tako zanimiv in dokaj zanesljiv pokuk v prihodnost naše branže.

V bistvu po svetu poteka pet večjih razvijalskih konferenc z imenom GDC, ki jih prireja ista organizacija, CMP Game Group. Ena je maja v kanadskem Vancouvru, avgusta pride nemška v dneh pred velikim sejmom v Kölnu, septembra uredijo teksaško v Austinu ter oktobra azijsko v Šanghaju. Toda marčevska v San Franciscu, o kateri tod pišemo, velja za osrednjo in je bila zato pred dvema letoma cilj našega popotovanja (raport v Jokerju 176). Letos so dogodek znova nastanili v konferenčno prizorišče Moscone Center, kjer se je med 9. in 13. marcem zbralo 18.250 razvijalcev, podjetnikov in novinarjev ter redke študentarije in navadnih ljudi z ulice, ki so bili pripravljeni plačati 75 oziroma 200 dolarjev za vstopnico.

Recesija je zgodovina

Rekordna številka daje slutiti, da se industrija iger po krizi pobira, in res je bilo v primerjavi z lansko konferenco čutiti olajšanje. Razglabljanja o reševanju iz finančnih zagat so bila na stranskem tiru in GDC je bil zopet usmerjen v svetlo prihodnost.

Sony je dogodek izkoristil za pompozno predstavitev končne inačice svojega mahalnega kontrolerja. Gizmo je dobil naziv playstation move, več o njem pa na sosednji strani. Microsoft ni na licu mesta odgovoril s svojim natalom, saj ga čuvajo za junijski E3. Hkrati je move zasenčil večino ostalih najav – podobno, kot je lani to storila predstavitev servisa za igranje na daljavo OnLive. Spomnimo: špil in konkreten hardver bosta bivala v strežniškem kupčku, mi bomo imeli doma le obtelevizorsko škatlico, podobno onim za spletno televizijo, in igrator v roki, dočim bodo podatki v realnem času bojda brez opaznega zamika šibali po širokopasovni povezavi. OnLivu so tokrat nalepili datum izida, ki je 17. junij, toda v štartu le za osrednjih 48 ameriških zveznih držav. Torej brez Aljaske in Havajev, kajti tjakaj internet dostavljajo še s cisternami. Denarce bodo dobivali z naročnino, ki bo stala 11 evrov mesečno. Semkaj je všteta le uporaba storitve, ne tudi igre! Za slednje so si pridobili velika imena, zato obljubljajo naslove Electronic Artsa, Ubisofta, THQja, 2K Games in Warner Brosa.

Seveda so se okrog OnLiva tudi tokrat zbirali nos vihajoči skeptiki, med njimi eno podjetje s protiodgovorom. Tvrdka InstantAction je prestavila InstantAction Platform, brskalnično tehnologijo, ki omogoča pretok in igranje velikih naslovov skozi spletno brskalo ter


Dogajanje na GDCju je razdeljeno na predavanja, delavnice, podjetniška srečanja in razstavne prostore, ki imajo strogo zakoličen dostop. Odvisno od zelenega morajo obiskovalci za karto plačati od 200 dolarjev za Expo do tisoč (!) za celotno konferenco. Novinarji imamo vse zastonj.



Zakaj bi študentarija sploh hotela pljuniti denar za ogled? Zaradi zaposlitvenih priložnosti, seveda. Vsi pomembni založniki in studiji imajo na prizorišču naborniške štante, koder kandidate podvržejo peklenskim preizkusom z ožarjenim železom in poslušanjem P. Diddyja.



Od uspeha OnLiva v ZDA je v mnogočem odvisno, v kakšni obliki ga utegnemo videti tostran luže. Njegov tekmec Gaikai je bolj previden in se je denimo že povezal z omenjenim InstantActionom.



Prevladujoča letošnja mantra? Vse gre na linijo, kajti z izrabo povezljivosti je moč izmolsti ogromno denarcev, najsi gre za majhne igrice ali AAA-naslove. Od leve proti desni so se strinjali Jason Holtman (Valve), Brian Reynolds (Zynga), Ray Muzyka (Bioware), Min Kim (Nexon) in Rob Pardo (Blizzard).



V virtuspheru pogled sučemo z obračanjem glave, na kateri nam čepijo 3D-očala, medtem ko gibanje določa hoja po notranjosti krogle. Vrtenje na valjih ima seveda upor, zato je gibanje vse prej kot lahkotno.



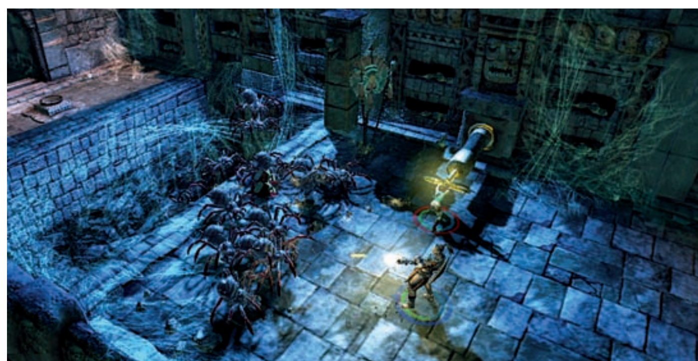
Meierjevo predavanje velja za intelektualni vrhunec konference. Zlovešče, če upoštevamo, da je poudaril pomen zlorabe igralčeve psihologije.











Kdor je menil, da bomo danes živeli v dobi gigantskih in ultranaprednih iger, se je zmotil. Univerzum bodo poleg velikih projektov, kot sta SOCOM 4 (levo spodaj) in Fable 3 (desno zgoraj), krojile mnoge cenejše igre. Taka sta Tournament of Legends (levo zgoraj) in čez linijo potegljiva Lara Croft (desno spodaj). Da ne omenjam špilčkov v stilu Paper Tossa (usredi). Ljudstva preprostost in švoh grafika sploh ne obremenjujeta.

špilanje, še preden se koda v celoti prenese. Igranje delno prenesenih zadevščin smo sicer že videli, toda InstantAction prvič obljublja enostaven dostop skozi browserje. Kravatarji podjetja trdijo, da je OnLive še pred časom in da je IA ustreznejši, saj se igra poganja na tvoji mašini. V vsakem primeru bom stari mami nekoč podtaknil Doom 4 v brskalnik namesto Bejeweleda.
Drugače je bil razstavni prostor poln čudnih napravic. Virtusphere, velikansko kroglo na valjih, ki simulira gibanje, medtem ko človek hodi po njeni notranjosti, so naposled spojili z igrami, potem ko jo že nekaj let uporablja vojska. Rezultat ni navdušujoč, ker bi se povprečnež v njej prej prekucnil kot koga virtualno počil, saj je že za osnovno uporabo potrebna nadpovprečna motorika. Na, pa je šel po vodi holodeck v bližnji prihodnosti. Nekje ob robu so se spet svaljkali možganski vmesniki, ki smo jim dve leti tega namenili obilo pozornosti, a so še vedno v domeni uravnotežanja palice s sproščanjem. Ne, prihajajoča leta bodo v znamenju otipljivejših reči, kot so možganski valovi. Epic Games je denimo svoj Unreal Engine 3.0 v še eni od pomladitev priredil za prihajajoče standarde 3D-prikaza in ga obenem spravil na iphone. Unreal Tournament tamkaj? Niso rekli ne.

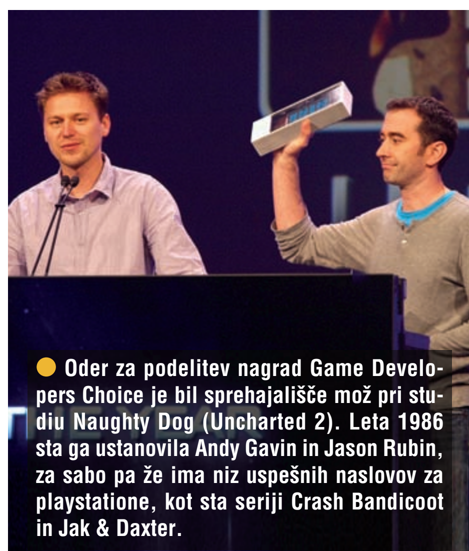
Mobilno-nalinijska futura

Saj jim itak nihče ne bi verjel. Pomik na splet in v mobilnost, ki se kaže že več let, je namreč neobhoden ter se dogaja tu in zdaj. Oba sektorja sta lani doživela razcvet, ki smo jima ga napovedovali v raportih iz preteklih let. Medtem ko je čezlužna igričarska dejavnost spričo krize beležila 11-odstotni padec prometa, se je njen tulifonski sektor radoval ob 9 % rasti.
Kakšne priložnosti se tod skrivajo, kaže praksa podjetjeca Backflip Studios. Izdali so nekaj zastonjskih igric za iphone, med njimi zelo priljubljeni Paper Toss, kjer s kosom papirja ciljamo koš za smeti. Sliši se kot mimogredna zadeva, a lani novembra so le z oglasi v svojih zastonjskih špilih dobili 400.000 dolarjev iliti 300.000 evrov. Pomaga sicer, da je bil Paper Toss pretočen sedemmilijonkrat, a vseeno. Želite bolj znan primer z nalinijskega področja? Avtorji fejsbuškega Farmvilla so pojasnili, da je naslov v prejšnjem mesecu zabeležil 32 milijonov različnih igralcev v enem dnevu. To je za sicer povprečno simulacijo kmetovanja, ki jo je pet tednov delalo enajst ljudi, izjemen uspeh. Velmožje pri Zyngi, ki ima naslov pod okriljem, prihodkov od oglaševanja raje ne obelodanijo, ker nočejo spravljati v zadrego Billa Gatesa.

Starošolski igričarji si ob teh podatkih jezno mrmrajo v brk o tem, kako »je bilo v časih, ko smo bili mi majhni, vse drugače.« A kaj ste pričakovali ob prodoru iger v širni svet? Vlada tisto, kar je lahko dojemljivo, poceni in na dosegu roke. Poleg tega kupci velikih naslovov nismo ovčice. Dizajnerski legendi Peter Molyneux in Sid Meier sta razgrnili izkušnje s svojimi nedavnimi naslovi, torej Fable 1 in 2 ter Civilization 4. Molyneux je čemerno povedal, da po njihovih raziskavah več kot 60 % špilavcev Fabla ni videlo niti polovice njegove vsebine. Ne, ker igre ne bi končali, marveč zato, ker se jim ni dalo. V Fable 3 bo tako igralec imel ob sebi butlerja (glas mu bo posodil montypythonovec John Cleese), da ga bo nenehno opominjal na lepote in intrige virtualnega sveta. Jolly good, old chap, eh? Do podobnih zaključkov je prišel Meier, ki je v vseh teh letih pogruntal, da gre večina igralcev po liniji najmanjšega odpora, razen če hraniš njihov ego. Skratka, možakarja sta nas oklicala za lene, predvidljive in egocentrične. Meier je ob tem navrgel, da so idilične ideje o dizajnu iger 'iz svoje duše' kotaljenje buč, saj da so najuspešnejši naslovi, ki načrtno izkoriščajo psihologijo igralca(beri: zasvajajo). Bi protestiral, a se potem ozrem na uspeh World of Warcrafta ter prodajo špilov City Interactive in ne spravim ničesar iz ust.

Uncharted 2 brez tekmeca

Premiki se kažejo tudi v vsakoletnem podeljevanju nagrad, ki jih na GDCju za razliko od tistih v magazinih izglasujejo razvijalci. Letos so dodali novo kategorijo, najboljši spletni družabni naslov, v kateri je zmagal ... Farmville. Glej no, glej. Med velikimi naslovi je prepričljivo slavil Uncharted 2: Among Thieves za PS3, po našem mnenju drugi najboljši naslov lanskega leta, ki je pobral večino lovorik. Le tisto za inovativnost je sunil Scribblenauts, ki se je sicer dokaj ponesrečil, a so na konferenci že najavili njegovo nadaljevanje. Neodvisniški dogodek Independent Games Festival z vrhuncem indie iger je bil v tem oziru bolj uravnotežen. Naslove z njega smo ovekovečili na sosednjih straneh. Gabe Newell je dobil že približno sedemnajsto nagrado zahvalo za pionirsko udejstvovanje, ki jo faše vsakič, ko Steam dobi novih sto vrstic kode. Viktor, ee, priznanje za življenjsko delo pa je tokrat pripadlo Johnu Carmacku. Za najmlajše: to je tisti možakar, ki je spočel Doom. Urno gledat v Joker 134 članek Skozi pekel do pogube, id na stranki 910. Razen če nenehno špilate na Facebooku. Zadnja leta je od njega slišati bolj malo, ker se ukvarja s pošiljanjem raket v vsemir. A tudi, ko se bo naveličal tega, nas ne čaka vsako leto nov Quake, saj se ne bo čisto posvetil škrabanju novih grafičnih pogonov, marveč jedrski fuziji.
Dooma 4 in podobnih velenapovedi ni bilo, saj je predstavljanje prihajajočih naslovov na GDCju omejene sorte. Se pa je dalo videti igre manjših studiev. Taleworlds so kazali dodatek k viteščini Mount & Blade, zvan Warlords, kjer se bomo mogli bogato poročiti v drugo rodbino. Na kakšen način bomo lahko zabavali princeso oziroma do katere stopnje bo to simulirano, je še skrivnost. Obširen štant je imel studio High Voltage, ki je lani izdal bolj slabotno streljanko The Conduit za wii (J193, 60). Kazali so painkillerjevsko rešetalko Grinder za wii ter njeno novonajavljeno inačico za xbox 360, ki pa ne bo FPS, marveč izometrična akcijada. Poleg tega snujejo gladiatorski Tournament of Legends, prav tako za wii, kjer bomo obe roki upravljali z wiiljincem, nadgrajenim z wii motion plus. Začuda se je dalo v nekem kotu videti Mafio 2. Avtorji pri češki izpostavi 2K Games so nadebudne preizkuševalce žokali v smeri revij Playboy, ki bodo v špilu čisto nedolžno in po naključju počivale na mizah. Take-Two je glede tega s Hefnerjem seveda podpisal pogodbo. Je pa videti, da podobice po 'odkritosti' ne bodo dosegale tistih v na primer The Witcherju. Med najavami je največ čel privzdignila igra Lara Croft and the Guardian of Light. Lara brez Tomb Raiderja v naslovu?? Ja, šlo bo namreč za odmik od serije, saj Larine riti ne bomo zrli iz tretje osebe, ampak izometrično. Poleg tega reč ne bo polnocenovni škatelni izdelek, marveč arkadno orientirana ugankarščina, ki jo boš za PC, PS3 ali xbox 360 kupil na spletu za kakega petnajstaka. Pričakujemo jo poleti. Svoje privržence so razveselili pri Telltale Games, saj se psihotični zajec Sam in njegov pes čuvaj Max (ali je obratno?) končno vračata s tretjo serijo epizodnih iger z naslovom Sam & Max: The Devil's Playhouse. Izšla je pravkar, tokrat tudi na PS3. Izid je bil mišljen že za lansko leto, a so jih zaposlile epizodice pohajkovanja po Opičjem otoku. Ko smo že pri slednjem: LucasArts so potrdili, da prenavljajo še drugi del, zato poleti pričakujemo Monkey Island: LeChuck's Revenge v inačici Special Edition, ki prinaša pomlajeno grafiko in dodatne bonbončke.
A koga to briga, če imamo playstation move! Večina zanimivih špilovnih najav je odpadla na naslove, ki bodo izdatno uporabljali Sonyjeve nove signalne zastavice. Oči so tako že uprte v poletje, ko prideta E3 in Gamescom. Prihodnost je optimistična. Razen za tiste brez linije in mobilnega telefona.



Oder za podelitev nagrad Game Developers Choice je bil sprehajališče mož pri studiu Naughty Dog (Uncharted 2). Leta 1986 sta ga ustanovila Andy Gavin in Jason Rubin, za sabo pa že ima niz uspešnih naslovov za playstatione, kot sta seriji Crash Bandicoot in Jak & Daxter.



Gabu Newellu jo je zagodla GLaDOS in mu med govorom spustila modri ekran. Kajpak je šlo za še eno potegavščino Ventilarjev, ki je bila v njihovi maniri hkrati prefinjeno dražilna. V besedilu so se namreč skrivali namigi, da bomo več o Portalu 2 izvedeli na junijskem E3.



Carmackova trenutna programerska obsesija je iphone. Kot sam pravi, ga njegova enostavnost spomni na stare čase, ko je za vsako grafično kartico do pičice natančno vedel, kako jo izkoristiti, medtem ko lahko pri današnjih 'zapraviš vse življenje' za odkrivanje njihovih fines.

In vendar se premika

Sony okoli svojega gibalnega kontrolerja tokrat ni slepomišil, saj je udarna najava prišla koj na otvoritveni novinarski predstavitvi GDCja. Zaznavalo se ne imenuje gem ali arc, kot se je šušljalo sprva, marveč enostavno move. Playstation move. S katerim bo moč tako tresti kot mešati.

Napravo v osnovnem kompletu sestavljata osrednji zaznavalni ročaj (motion controller) z veliko barvasto betico in malo manjši tako imenovani navigator (navigation controller). Oba razumeta modrozobi jezik in torej nista spojena s kablom, kot to velja za wiiljinec in njegov nunčak. Mahalnik ima prav tako manj gumbov od wiiljinca, saj nima križca, temveč štiri osnovne playstationove knofe, petelina zadaj in unikaten, osrednji akcijski gumb. Tipalo gibanja je sestavljeno iz troosnega pospeškomera in giroskopa, kar pomeni, da prepozna gibe in nagibe v vse smeri, tako kot wii motion plus, in je torej veliko natančnejši od osnovnega wiiljinca. Lege v prostoru ne računa prek infrardečega vmesnika kot wii, marveč za to skrbi kamerica PS eye. Ta zazna barvno kroglico na vrhu mova in tako umesti igrator v prostor. Natančnost kamerice naj bi znašala centimeter po prečnih oseh ter pet centimetrov proti TVju. Farbe movove glave niso pisane brez razloga: naprava jo lahko z vdelanimi LED-diodami prilagodi tako, da se karseda razlikuje od odtenkov ozadja in jo lahko eye natančneje zazna.

Trese samo večja od obeh palic, kar pomeni, da ima navigator s svojim džojstičkom vlogo pomožnih komand. Bo pa moč v vsako roko vzeti po en motion controller, kar bodo nekatere igre celo zahtevale. Takisto bo seveda omogočeno vzporedno mahanje štirih igralcev.

Razlik glede na wiiljinec je še nekaj, denimo napajanje vdelanega akumulatorčka, ki poteka po priključku mini-USB, tako kot pri joypadu. Zaradi zaznavanja skozi kamerico je move laže usmerjati izven okvirov televizorja, ne da bi se naprava zmedla, kot se dogaja pri wiiju. Gizmo je bilo na sejmu treba pred vsako igro kalibrirati, po tistem pa je bilo moč z manjšo natančnostjo igrati tudi z zakrito kamero, saj odsotnost kroglice konzole ni zmedla. Na ta rovaš bo nekaj špilov uporabljalo trike, pri katerih je kroglica zakrita, recimo za našim hrbtom ali v žepu. Gladiator in The Shoot na primer poznata potezo, pri kateri se bo potrebno na mestu zasukati, kar sproži specialko. Upamo, da je pašček kvaliteten, sicer bo move letel še kam drugam kot le v televizor.

Za familijo ...

Onegaj so sprva napovedali za pomlad, prestavitev na jesen pa so pospremili z obrazložitvijo, da želijo povečati zalogo podprtih špilov. Zvestobo je že obljubilo 36 založnikov in studiev, med njimi vsi veliki, kot so Electronic Arts, Activision in Ubisoft. S paličico bomo lahko igrali nekaj obstoječih naslovov, kot sta LittleBigPlanet in EyePet, Warner Bros pa je obelodanil, da bo z njim združljiv prihajajoči Lord of the Rings: Aragorn's Quest.

No, srž bodo seveda neposredno za move spisane igre. Sony se je v začetni ponudbi zgledoval po Nintendovih tiskarnah denarja in dodal ščepec svojega žmohta. Sports Champions je zelo podoben Wii Sports in združuje šest lahkotnih igric. Pardon, pet: to so namizni tenis, frizbi, balinčkanje, lokostrelstvo in odbojka na mivki. Šesta se namreč imenuje Gladiator, v kateri bomo v vsako roko stisnili svoj opletalnik ter šli nasprotnikom preštevat rebra. Brutalno drugače od boksa v Wii Sports? Itak, da ne, je pa res, da bomo imeli orožja in ščite. Pa najbrž se bo kak deciliter krvi potočil, kot se spodobi.

Še en družinski naslov bo Move Party. Združeval bo kupček igric, katerih lep delež je prisoten že v naslovih za kamerico eye. Le da bodo zdaj bolj mega, ker bo nadzor natančnejši. Sem spadata igranje z virtualnimi predmeti in izmikanje navideznim luknjam v sobi. Naslov, ki ga mularija ne bo hotela igrati, ker bodo imeli Gladiator. Prav tako gre med lahkotnice šteti Slider, simulacijo ... dirjanja po mestnih ulicah na pisarniškem stolu. Saj niso resni. Ne, res niso.

... in okoreleže

Preden privrženci orenk iger padete v bes, da gre Sony po poti Nintenda, vedite, da nas čakajo tudi resnejši naslovi. Recimo SOCOM 4, čeprav so ga zraven stlačili bolj zaradi reklame, kajti igrati ga bo moč tudi z običajnim nadzorom. S štirico se serija vrača v okrilje studia Zipper Interactive, ki je nedavno izgotovilo večigralko MAG. Nekaj izkušenj od tam bodo prenesli v novi SOCOM, kjer bodo na liniji potekali boji z do 32 igralci. Sicer pa bo šlo še vedno za lahkotno taktično tretjeosebno streljanko, ki pride koncem leta, le da bomo z orožji opletali movovsko.

Move bosta nujno zahtevali tirnična streljanka The Shoot in boksarščina Motion Fighter. V prvi bomo s paličico usmerjali bljuvalo smrtonosne pogube, ob čemer naj bi program izdatno uporabljal možnosti gibalnega nadzora. S sukanjem in nagibanjem se bomo recimo izmikali izstrelkom. No, treba je povedati, da hudo resen naslov to ne bo, niti ne bo imel osrednje štorije. Sestavljala ga bo le kopica prizorišč iz različnih časovnih obdobij, od robotskih vojn do Divjega zahoda. Motion Fighter po drugi plati cilja precej više, kar se spretnosti tiče. V osnovi gre za že videno: z daljincem v vsaki roki bomo nadzorovali vsako od boksarjevih pesti. (Škoda, da niso najeli Gora iz Mortal Kombata. To bi bil hec.) Vendar obljubljajo dosti več kot približno mahanje naokoli, saj naj bi špil premogel obilico posebnih potez in udarcev. To obenem pomeni, da gibanje naših rok ne bo neposredno prevedeno v tistega v igri, marveč ga bo ta tomačila v jezik svojega butanja. Kako točno bo to udejanjeno, bomo sodili v končni inačici. Vsekakor nam za zabavo ne bo potrebno obvladati boksa ali gostilniškega klofutanja.

Ta dospe, tako kot vsi movu namenjeni špili, jeseni letos, skupaj z igratorjem samim. Prodajali ga bodo v treh paketih: le kontrolerja, v kompletu s kamerico eye ter v skupaj s konzolo. Točna cena še ni znana, namignili so edinole to, da za ročaja v ZDA ciljajo pod sto dolarjev brez davka. To je za naše loge preračunano 90 evrov, kar je nekaj več kot trojica wiiljinec + wii motion plus + nunčak.



Zaenkrat se zdi, da The Shoot ne bo imel nacijev. Ampak kako?!

Če ste ob dogajanju na ekranu pomislili na Minority Report, se ne motite. Možnosti so slične.



Motion Fighter bo v resnici malo več kot boks, toda za grabljenje bo treba pritiskati gumbe.



V Sliderju bomo zic po ulici poganjali z mahanjem igratorja, z nagibom pa se bomo 'ulegli nazaj'.



Sony gibalni repertoar začenja z lahkotnejšimi igrami, čeprav ima PS3 status hardcore konzole.

Igrarski Sundance

Sneti pobrska po kupu neodvisnic na prireditvi Independent Games Festival. Tu je notranjost glave ženske v komi, tam avanture v AGSu, za vogalom pa morda že čaka ustreznica dokumentarca o Martinu Strelu.

Menim, da nam ni treba več posebej razlagati o razmahu in pomenu neodvisnih iger (indie games). Se pravi naslovov, ki nastanejo brez finančnega vložka založnika. To po eni strani pomeni, da njihovi avtorji nimajo na razpolago takih sredstev in tehnologije kot veliki studiji. A obenem imajo proste roke pri izbiri tematike, igralnih mehanik, zunanjosti ... Kdor da peneze, si navadno pač vzame pravico, da narekuje vsebino, ta pa mora biti po logiki poslovnežev prilagojena trgu. Ker zlasti ameriška najstničad zahteva n-to izvedenko mišičnjaških futurističnih soldatov, ki koljejo vesoljce, dirkanje s polnagimi bjočez in karkoli z Osamo, je vsebina levjega deleža komercialno usmerjenih projektov jasna.

Garažni avtorji z udinjanjem skupnemu imenovalcu največkrat niso obremenjeni, zaradi česar od njih dobivamo tako sekaške in nenavadne igre, kot so Braid, World of Goo, The Dishwasher: Dead Samurai, Gish, Machinarium, VVVVVV, Closure, Gratuitous Space Battles, Pixeljunk Shooter in tako dalje. Pri tem je treba vedeti, da je eksplozijo tovrstnih špiličev omogočilo zlasti razpečevanje po internetu, kjer so stroški distribucije nižji in ni težav z zalogami ter pogoji trgovin. Nobeno naključje ni, da je bilo 'leto neodvisnice' prav 2008, ko so se dodobra uveljavili internetni servisi Steam, Xbox Live Arcade in Playstation Store. Tam za deset evrov ali manj dobiš kakovostne indiejanke za PC, xbox 360 in playstation 3. Da ne govorim o milijardi špiličev v Flashu, razmetanih po internetnih paginah in združevalnih spletiščih, kot je *Kongregate.com*. Ter o enostavnih igricah na Facebooku, kot je Farmville, ki ga nažiga 85 milijonov ljudi.

Indieici veličine

Zaključek je lahko samo en: indie scena je živa, zdrava, tvori fino alternativo založniško financiranim špilom in se razcveta. To med drugim jasno kaže prireditev Independent Games Festival – IGF, ki je nekakšna ustreznica filmskemu festivalu Sundance in poteka že od leta 1998, a je šele zdaj postala zares odmevna. Organizirajo jo v okviru srečanja Game Developers Conference, o katerem lahko berete na sosednjih straneh, zato se je IGF 2010 takisto odvijal med 9. in 13. marcem v San Franciscu. Ker je Festival neodvisnic tako razstava novosti in srečanje razvijalcev kot tekmovanje, so na njem podelili osem nagrad v skupni vrednosti 45.000 dolarjev (34.000 evrov). Dvajset dolarskih tisočakov je tehtala glavna nagrada 'Seumas McNally Grand Prize' v čast programerju, ki ga poznamo po arkanoidščini DX-Ball in je dvatisočega umrl za rakom, star komaj 21 let. Deset jurčkov je prispeval pokrovitelj Direct2Drive za svoj pokal, po 2500 USD je šlo za izvrstnost grafike, zvoka, dizajna in tehnične plati, ravno toliko pa sta prinesli Nuovo Award (nagrada za 'abstraktno, nekonvencionalno igro, ki spreminja medij in način, kako ga dojemamo') ter nagrada občinstva.

Skupno se je za lovorove vence in cekinčke potegovala 301 igra za razne sisteme, od mobilnikov do wiija. Največ jih je bilo za PC, ni pa bilo nujno, da so bile že dokončane, saj so žirije pogostoma ocenjevale le potencial ali določen del, na primer zvočno plat. Ločeno podtekmovanje na IGFju je še 'Student Showcase', kjer projekte razstavljajo študenti. Iz košare prijavljenih se pod žarometom znajde deset zadevščin, zmagovalec pa prejme 500 dolarjev in pomoč pri promociji svojega špila. Tudi tu je prijavnost cvetela, saj se je na mizi ocenjevalcev znašlo 190 študent-špilov. Cvetoberček prireditve, katere bogateje obložena spletna stran domuje na Igf.com? Evo. Čeprav se določene paradigme ponavljajo, zlasti poskakovalna, in grafične plati ne bodo pregrele niti starih radeonov, seznam kaže, da ni nujno, da se vsak naslov tiče pokanja teroristov, sekljanja pošastkov in bruhanja bencinskih hlapov. Itak pa zmaga vsaka prireditev, na kateri se pojavi špil z imenom Space Phallus.



● Levo zgoraj vidimo Limbo za xbox 360, od strani gledano miselno-skakalno pustolovščino z art(fagg)y vizualnim stilom. Sledi Shank, kruto humorna hodi-v-desno pobijalnica, ki združuje grafični stil Penny Arcade s Tarantinovo rahločutnostjo (beri: KRVOŠPRITZZZ). Projekt si je prisvojil EA in izide poleti za PC, PS3 in X360. Dalje vidimo Traumo, ki nam bo na računalnikih omogočila potovanje v glavo mladenke, ki je doživela hudo prometno nesrečo. Super Meat Boy (PC, wii) je nora skakačina s kosom mesa v glavni vlogi. Boryokudan Rue (PC) je avantura študentov univerze UCLA, narejena v AGSu, ki v dveh pripovednih linijah meša film noir in ZF. Monaco (PC) pa je od zgoraj gledana lopovščina, ki je odnesla glavno nagrado festivala.



Narejeno z originalno programsko opremo Microsoft® Windows® 7 Home Premium.

Pomlad...
Vse se spreminja...
Spremenite tudi vaše delo z računalnikom!



Razmišljanja, kako naloge opraviti hitreje, enostavneje in z zagotovljenimi rezultati, je konec. Nova modela računalnikov PCX Extian (R16 in Plus) sta idealna za spremembo: na trdi disk lahko shranite zelo veliko podatkov; zadosten pomnilnik omogoča, da delo poteka hitro; procesorja, grafični kartici, vgrajeni zvočni kartici 7.1 in ostale komponente svetovno priznanih blagovnih znamk ter prednameščen originalni operacijski sistem Windows® 7 Home Premium, pa so samo še dodatno zagotovilo za res kvalitetno delo z računalnikom. Ali gledanje filmov, poslušanje glasbe ali igranje igric...

PCX computers extian R16

(oznaka računalnika: 093075, 093792)



* ohišje se lahko kadarkoli spremeni - slika je simbolična!

- Microsoft® Windows® 7 Home Premium
- Intel® Pentium® procesor za osebni računalnik E5400
- osnovna plošča z vgrajeno GLAN mrežno in 7.1 zvočno kartico
- pomnilnik 3 GB DDR2 PC800
- trdi disk 500 GB, SATA2
- grafična kartica NVidia 220GT, 1 GB
- DVD+/-RW pogon
- ohišje ATX midi stolp s 420 W napajalnikom
- čitalec kartic 7 v 1
- garancija: 2 leti

498,60 EUR (z DDV)

PCX computers extian PLUS

(oznaka računalnika: 093774)



* ohišje se lahko kadarkoli spremeni - slika je simbolična!

- Microsoft® Windows® 7 Home Premium
- Intel® Pentium® procesor za osebni računalnik E7500
- osnovna plošča z vgrajeno GLAN mrežno in 7.1 zvočno kartico
- pomnilnik 4 GB DDR2 PC800
- trdi disk 1 TB, SATA2
- grafična kartica NVidia 220GT, 1 GB
- DVD+/-RW pogon
- ohišje ATX midi stolp s 420 W napajalnikom
- čitalec kartic 7 v 1
- garancija: 2 leti

618,80 EUR (z DDV)



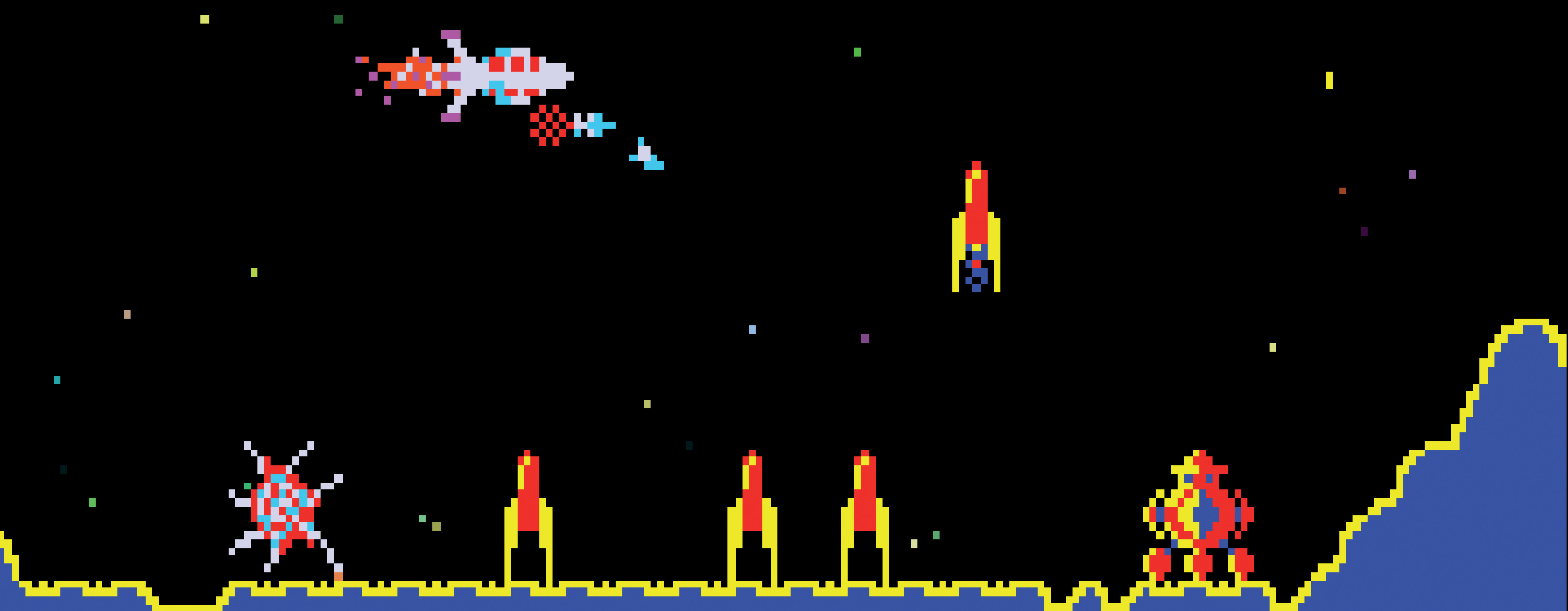
Na voljo v bolje založenih računalniških trgovinah po vsej Sloveniji.

Microsoft® GOLD CERTIFIED Partner

AVTERA
www.avtera.si

SOBA ZABAVE

Ko Sneti stoji v Microsoftovi navidezni igralnici Game Room za PC in xbox 360, obkrozen z ducati starodavnih avtomatov in dnevnosobnih spilcicev, pozabi na vse. Celo na to, da je njegova denarnica pri kupovanju utrpela take poskodbe kot neprevidno parkiran modul v Lunar Landerju.



Priznam. Sem retro frik in včerajšnjik iger se mi zdi marsikdaj bolj dražeč kot sedanjost ter prihodnost. Če bi se dalo, bi imel v prebivališču veliko sobo s starimi računalniki, konzolami in avtomati. Ter z izvotljenim fliperjem Addams Family, v katerem bi spal. Enostavno trpim ob tem, da zastor pada na toliko dobrih, zanimivih, originalnih špilov. Zato rad poženem emulator ali iz predala vzamem star sistem in se prepustim čaru dni, ko smo bili mlajši, bolj svobodni ter z manj erektilne disfunkcije. (A sem to rekel naglas?) Pri tem je hecno, kako možgani delujejo. Če recimo včitam Eye of the Beholder, prav čutim svojo staro najstniško čumnato brez okna, voham sendvič s šunko na mizi ob amigi in slišim Whitesnake z gramofona, ki sem jih predvajal za glasbeno spremljavo. Ni boljšega kot Whitesnake s šunko.

Seveda nisem edini. Dosti nas je, ki imamo na grbi več kot tri križe in smo gor rasli z osembitnimi hišnimi mlinčki, kot sta bila spectrum in C-64, ranimi konzolami in osebnimi računalniki ter z avtomati, kot so Space Invaders, Pac-Man, Outrun ... Zdaj smo v zrelejših letih s stalnimi dohodki in močnimi mašinami, toda na deviške igralske dni imamo lepe spomine. Uro največkrat zavrtimo nazaj z emulatorji in romi, ki jih je splet poln, ter s programi, kot je DosBox, ki omogočajo laufanje starih naslovov za pece v modernih Winsih. Ali s kupovanjem zgubanih hitov na *GoG.com*, nabavljanjem ploščkovnih kompilacij za abake (Taito Legends! Namco Museum!) in privoščevanjem starin, s katerimi obilujeta Playstation Store ter Xbox Live Arcade. V ta cvetoči retro trg pa je ravnokar vstopil še veliki Microsoft, ki je 24. marca spletno lansiral Game Room za PC in xbox 360.

Moj dom je arkada

Game Room je virtualna 3D-igralnica po grobem zgledu Playstation Homa. V njej gledaš v sobane, kjer so avtomati, v podobi animiranega avatarčka stopaš k njim in jih nažigaš. Na xboxu krovni program najdeš v Live Arcade, na peceju pa je treba najprej namestiti Games for Windows Live *(Microsoft.com/games)*, nakar Sobo poiščeš v njem. V fizični obliki na devedeju je ni. Tisti, ki imajo račun za GfWL in/ali xbox 360, ga



Po sredini so nanizane slike iz Outlawja (atari 2600), Road Fighterja in Asteroids Deluxe (oboje avtomat), na levi in desni pa iz Game Rooma, od prostorov do menijev. Predelave iger so zveste izvirnikom, za kar jamčijo izvirni založniki. Manjkajo pa številne slike s strani igralnih mašin, ki so dostikrat zbirateljska obsesija. Nemara še pridejo. Elitisti, ki imajo najraje kompleksne strategije in simulacije, se nad takimi špili sicer zmrdujejo, ker niso zapleteni. Kar pa nikakor ne pomeni, da so lahki ali da te ne zmorejo prikleniti nase. V bistvu so številni bolje dizajnirani kot mnogokateri sodobni špil.

lahko uporabijo, oni brez pa ga morajo narediti. Pri tem je kot državo najbolje izbrati Veliko Britanijo in vnesti izmišljen naslov v njej, recimo Oxfordske univerze (Catte Street, poštna šifra OX1 3BW). Kolobocije so zato, ker Microsoft še zmeraj ne šmirgla Slovenije, kjer letijo zmaji. Je pa Game Room zastonj in zanj ne potrebuješ plačniškega zlatega računa, le osnovnega srebrnega, tako da ga lahko inštalira vsakdo. Zraven sodita še dva velika paketa z igrami – Game Packa, ki sta prav tako brezplačna, zato ne zavrni njunega prenosa, ko aplikacija to predlaga.

Igralnica je predstavljena kot sodobna zgradba tega kova. Tvori jo več krožnih nadstropij s sobami, v katere prvoosebno gledaš iz središčne pozicije, pogled pa obračaš in usmerjaš gor ter dol. To žal pomeni, da se ne sprehajaš okoli z možicljem, kar bi bilo bolj vzdušno. Svojega avatarja vidiš le, ko stoji za avtomatom. Vmes te spremljajo dingl-dongl zvoki z vseh koncev in muzika iz dvigal, barvna paleta pa je čisto tronovska. Spočetka so izdelane tri sobane – Konamijeva, Atarijeva in Intellivisionova, kar ustreza trem podjetjem, s katerimi se je Microsoft za zdaj domenil za predelave. Vsaka ima tipično ozadje z logotipom in naprave s po eno igro. Avtomatne igre so v obliki avtomata, one za konzole pa kioska z drkalico.

Po svojih željah lahko urediš katerikoli drugi prostor razen teh treh ali stopiš v lastno igralnico, kjer so nedotaknjene vse sobane. V vnaprej določene prostorčke v njih postavljaš igralne mašine ali razne okraske, kot so krsta, lava lampa in disko krogla. Afnanje, seveda, ampak luštkano. Takisto izbereš ozadje, med katerimi so indianajonesovsko, znanstvenofantastično, elektropopasto in tako dalje. Dosti okraskov in ozadij je treba odkleniti, kar storiš z uspešnim igranjem. S tem hkrati nabiraš odličja in točke za achievemente, ki jih je standardnih tisoč.

Eden od namenov lastne igralnice je v tem, da bi se človek počutil, kot bi bil res v tovrstni ustanovi starega kova. Toda videz je za to preveč sterilen. Vsak tovrsten prostor, v katerega sem zašel njega dni, je bil zavit v cigaretni dim, okoli so hodili sumljivci in strašanski giki, za blagajno pa je bil škrbast cigan, ki je nepremično strmel vate izpod čela, ko si nabavljal žetone. Game Room je narejen dosti bolj sterilno, po zgledu 2K-igralnic, kot je londonski Sega World v



Od leve se zvrstijo Centipede, Finalizer, Shao-Lin's Road, Battlantis in Tutankham. Prva je klasika, ostale bolj ne, čeprav je Battlantis kao nadvse redek. Vsaka igra ima nekajvrstični opis svoje zgodovine, kar pa je dosti premalo. Radi bi več teksta in zamivosti, kako sliko, informacije o avtorjih, zlasti pa uradne rekorde s TwinGalaxies. Na misel mi je prišlo tudi, da bi si zaslužili kak fliper. Če kaj paše v 'game room' s starinskimi napravami, so to pač marjance. Sanjam, a?

šoping centru Trocadero, avatarji pa so vsi polizani. Tako stare naprave zato vanj ne pašejo preveč. Je pa krasno, da lahko tvojo igralnico obišče prijatelj s seznama frendov na Games for Windows Live in Xbox Live. Na viziti vidi, kako slab okus za okraske imaš, in se postavlja za tvoje avtomate, kjer skuša nato zrušiti rekord. Škoda le, da sam ne vidiš njegovega avatarja, kako ti štefna po gajbi, saj so naključni.

Še pomnite, tovariši?

Vzdušje in kozmetiko na stran, poanta Game Rooma je filanje sobic s starimi naslovi. Omenjena paketa z igrami vneseta trideset špilov s Konamijevih in Atarijevih avtomatov ter konzol intellivision in atari 2600, znane tudi kot VCS – video cartridge system. Intellivision je prišel na trg leta 1980, VCS pa 1977, dočim avtomati segajo od 1979 do 1987. To pomeni primitivno grafiko, ki se zanaša na značilno 2D-kvadratkavost in vektorje za 3D-prikaz, ter enokanalen zvok. Če meniš, da je Sonic za mega drive videti zanikrn, sploh ne glej sem.

Osem iger je za intellivision, sedem za VCS in petnajst avtomatnih. Nekatere so znane vsakomur, ki se količkaj zanima za preteklost elektronske zabave: Asteroids Deluxe, Centipede, Combat, Lunar Lander, Millipede, Outlaw, Scramble, Tempest in Yar's Revenge. Ostalnik je nafilan s titulami, ki ne izzovejo takojšnjega senilnega navdušenja – Adventure, Armor Battle, Astrosmash, Battlantis, Crystal Castles, Finalizer, Football, Gravitar, Jungler, Mountain Madness Super Pro Skiing, RealSports Tennis, Red Baron, Road Fighter, Sea Battle, Shao-Lin's Road, Space Armada, Space Hawk, Star Raiders, Sub Hunt, Super Cobra in Tutankham. V bistvu se pri prečesavanju seznama vprašaš, kje zaboga so staknili določene igre. Shao-Lin's Road, halo? Nikad čuo Finalizer? Road Fighter, urg? Sumim, da je Microsoft vzel tisto, kar je bilo v danem trenutku na voljo, zlasti ker še ni pritegnil širokega nabora proizvajalcev. To razloži odsotnost mnogih klasik, ki bi se jih spodobilo imeti v začetnem naboru, od Invaderjev do do Missile Commanda, Operation Wolfa, Ponga, Galage ...

Temu ustrezno niha kvaliteta. Vsa Intellivisionova zasedba je stelja, tako grafično kot igralno. Najbrž tudi zaradi tega, ker je treba pri večini naslovov pred sleherno partijo vnašati opcije s čudežne navidezne tipkovničice, ki jo je drkalica imela nad 16-smernim usmerjevalnim krožcem. To gre pri smučanju recimo takole: izberi progo – vnesi številko – potrdi, izberi število smučarjev – vnesi številko – potrdi, izberi strmino – vnesi številko – potrdi in izberi še kaj – vnesi številko – potrdi. Preden stopiš na dilce, bi bil že v resnici na Krvavcu. Drugi naslovčki, kot je Sub Hunt, so okorni in zakomplicirani, strelska taktična strategijica Armor Battle ne bi mogla biti bolj nerodna, dočim je Space Armada ščišarski klon Space Invaderjev. Nasploh je intellivision prisoten za obujanje ameriških spominov, saj v Evropi ni bil posebej razširjen, pri nas pa sploh ne. Slovenca bi veliko bolj vzburilo, če bi simulirali mavrico ali slonokoščenca, kar se zelo verjetno ne bo zgodilo. Tako kot ne, da bi dobili Nintendove odličnice tipa Donkey Kong.

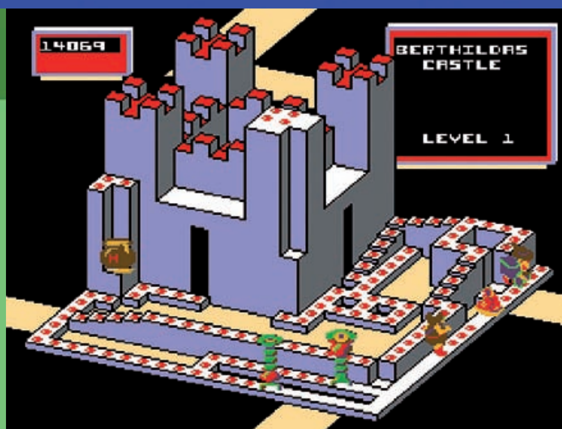
Tudi nekateri naslovi z atarija 2600 se ne odrežejo dobro, na primer Adventure, ki je lahko zanimiv samo preučevalcem zgodovine odprtih svetov, katerih rani predstavnik je, ter Star Raiders, ki skušajo biti trirazsežni na jetra izdirajoče slab način. In ni ravno, da bi si človek poželel slehernega avtomata s seznama. Finalizer je povprečna top-down streljačina, Gravitar mnjeh prvoosebna nažigalka, Jungler nerodna pekmenščina in Tutankham nevznemirljiva sprehajalnica po ječah, kjer je treba nabirati zaklade ter se ogibati nepridipravom. Zakaj ni Tutankhamon? Ker na vertikalnem zaslonu niso imeli dovolj prostora za polno faraonovo ime.

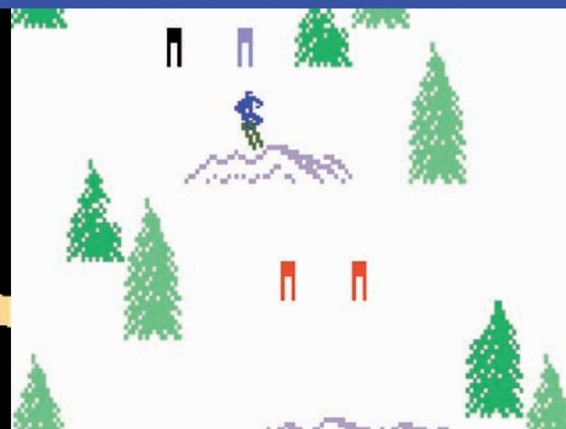
Kritike pa seveda ne letijo na biserčke, nagrabljene s prvima mrežama. Od strani gledani šutemap Scramble je še danes nadvse igralen in odlično zasnovan s svojim hkratnim proženjem laserja, bombardiranjem ter ogibanjem oviram. Asteroids Deluxe, kjer na statičnem zaslonu drobiš vesoljsko skalovje, so taktični in napeti. Arkadna simulacija pristajanja s sondo Lunar Lander z milimetrsko natančnostjo kljub osnovni grafiki dodobra preizkusi tvojo spretnost in koncentracijo. Yar's Revenge prevzame bolj kot marsikateri novejši psihedelični strelski špil, Tempest je sploh adiktiven, medtem ko sta Centipede in njegovo nadaljevanje Millipede strelski klasiki, ki ne zastarata. Brez dlake na jeziku povem, da bi igranje teh naslovov koristilo marsikateremu današnjemu razvajencu.

V boju s prijateljčkom

Nemara še bolje se obnesejo določeni naslovčiči z atarija 2600, če jih igraš v družbi. Game Room v igrah, ki to omogočajo, podpira dva igralca za enim računalnikom ali xboxom 360. Res nekul, da ni internetne podpore, čeprav je mogoče, da jo bodo dodali. Na peceju lahko igrata z dvema ploščkoma, tipkovnico in joypadom ali dva na eni tipkovnici, saj nadzorne sheme pri levjem deležu iger sestojijo le iz štirih smeri ter gumba za nažig. Tipke lahko srečoma nastaviš. Nekatere špile igraš izmenično, eden za drugim, recimo Scramble, druge pa skupaj. Če bi rad igral še z nekom na eni tipkovnici, pri privzetih nastavitvah najprej vstavi najmanj dva žetona s tipko 6 in potem stisni F2. Ravno v multiju se atari 2600 najbolj izkaže, saj so Outlaw, Combat in RealSports Tennis proti živemu nasprotniku noro zabavni. Ja ja, grafika je obupna, ampak to itak niso izdelki za tiste, ki tripajo na Crysis. Gre za prečiščen fun factor, kjer sistem dojameš v treh sekundah, nakar se posvetiš premagovanju. V Combatu s punco (idealen scenarij PRESS) iz ptičjega pogleda upravljata vsak svoje vozilo, torej tank ali letalo, in se skušata uničiti s premikanjem ter streljanjem. Za razgibanost poskrbi dosti variant aren in pri moji veri, da se z Raveerjem nisva tako zabavala, odkar sva v hotelu v Leipzigu spala v isti postelji. Na podobno vižo je storjen Outlaw, izvedenka Ponga, kjer se na Divjem zahodu obstreljujeta kavbojca. Med vaju pridejo kaktusi in potujoče kočije, medtem ko je treba za resničen uspeh krogle odbijati od robov arene. Wanted, skrij se! RealSports Tennis je pak še danes žurerski, za razliko od Match Pointa s spectruma, ki mi je ob emulatorskem preizkusu pustil čustvene otiščance. Kajpak sem zmagal z volanom in desno roko, zavezano za kolenom, medtem ko je imel Raveer najboljši stick in pomoč brhkih čirliderk.







Desno je intellivisionov Mountain Madness Skiing, ki ga Horace Goes Skiing prehiti kot Tina Maze štiriletno punčko na lesenih smučkah. Levo je RealSports Tennis za VCS, ki je nadvse zabaven v dvoje. Na sredini je pa avtomatni Crystal Castles, ki ima posebno mesto v mojem srcu. Predelava za spectrum je bila namreč prva igra, ki sem jo opisal za Moj mikro. To je bilo v drugi polovici osemdesetih, tekst pa sem z nalivnikom napisal na list papirja iz šolskega zvezka.

Kapitali$tične $vinje

Se sliši fino? Saj je. Ampak samo, če si pripravljen izpljuniti peneze. Kajti čeprav je Game Room sam po sebi brezplačen in razširitveni paketi zanj takisto, je treba špile za daljše igranje kupiti. Kar ni poceni. Vsak, ne glede na to, kako star in beden je, stane 240 Microsoftovih točk, kar pride od oka 3 evre. To velja za igranje na enem sistemu, se pravi peceju ali xboxu. Če bi rad igro aktiviral na obeh, boš za to odštel 400 točk iliti 5 evrov. Za nekatere špile je to približno razumen izdatek, če zamižim na en uč. Za večino pa ni niti slučajno upravičen. Tri ali celo pet evrov za vsak kos Intellivisionovega smetja ali nek levaški avtomat? A SO FUKJENI?!?! Evro, ajde, ne pa trikrat toliko. Še dobro, da je moč vsako igro brezplačno preizkušati deset minut v enem kosu. Najbolj kruta šala pa je kupovanje posameznih 'žetonov' za eno partijo. Teh sicer dobiš nekaj na začetku, če pa jih hočeš nabaviti, vsak stane 40 MSjevih točk oziroma pol evra. Deset centov bi bilo drago, ampak tole ... Benečanski trgovci bi bili ponosni na te izkoriščevalce.

Ne gre pozabiti niti na dejstvo, da so veliko teh iger izdali v raznih kompilacijah ter da je moč vsako zastonj dobiti v zgodovinsko zvesti emulatorski obliki. In kot da vse to ne bi bilo dovolj, so problemi še pri plačevanju. Ker MS meni, da je Slovenija na isti ravni kot Azerbajdžan, njihovih virtualnih točk ne moremo kupiti neposredno s kreditno kartico, marveč se je treba zateči k nabavljanju predplačniških kod pri spletnih prodajalcih, kot sta *Maximuscards.com* in *Gamerpointsnow.com*, oziroma v škatlicah, ki jih znajo imeti v Mantisu in Muellerju. Imenujejo se Xbox Live Points ali Microsoft Points, isti šmorn, vpišeš pa jih z opcijo Redeem Code v Games for Windows Live. O nabavki predplačniških šifer izveš vse v članku Konzolne spletne trgovine v Jokerju 198, id 7130 na Joker.si. Glej razdelek o xboxu.

Še en smeh je, da Game Room na peceju zahteva grafično kartico, ki zmore senčilniški model 3 (shader model 3). To pomeni, da odpadejo geforci izpred serije 6 in mnogi prenosniki ter netbooki, na katerih bi morale tele retro zadeve, ki potrebujejo kakih deset kilobajtov pomnilnika, funkcionirati brez težav. Res ne kapiram, kako si lahko Microsoft kaj takega privošči. Ali da aplikacijo izda v nedokončanem stanju. Prvi dan Room sploh deloval ni, nakar smo uporabniki našli kup nelogičnosti in hroščev. Tako mi je program vmes izgubil vse medalje in novejše rekorde. Propagandni material pa obljublja večigralske moduse (parallel, round robin), o katerih ni ne duha, ne sluha. GR? Ne, GRRRR!

Retro ljubav

A navzlic ne zares kakovostnemu izboru štartnih naslovov, žužkom in brutalnim cenam Game Room ni polomija. Za to je na eni strani zaslužna kvaliteta ključnih naslovov, ki jih lahko igraš v poljubno visokih ločljivostih z nekaj učinki in v njih odklepaš bronasta, srebrna ter zlata odličja. Ta simbolizirajo tvojo predanost ter spretnost in jih dobiš glede na to, koliko točk si dosegel, kako dolgo si preživel, kakšen je tvoj skupni nažigalski čas in tako naprej. Tudi achievementi so dobri in te spodbujajo k igranju.

Na drugi strani pa so krovne dobrote. Ko si v Game Roomu, lahko greš na obisk k prijateljem, ki so na liniji, ali oni pridejo k tebi. V njihovih sobah vidiš avtomate, nad katerimi visi aktualen rekord, nakar stopiš k enemu, ga v par sekundah kupiš, če ga še nimaš, in se lotiš konkuriranja. Frendom lahko po internetu pošlješ izziv tipa 'v enem tednu naredi največ točk k tej igri' ali 'kdo bo preživel najdlje'. Rangirane izide s svetom primerjaš na spletnih lestvicah, ki so omejene na dvajset najboljših. Tam izbereš mojstra in si ogledaš posnetek njegove partije, kar ti obelodani marsikak prijem. Najboljši sladkorček pa je 'time warp'. S pritiskom na en gumb ali skozi meni lahko čas prevrtiš nazaj, kar je hudičevo koristno pri mojstrovanju starih iger. Te dostikrat vsebujejo nalašč zoprne dele, kjer te nepravično ubijejo, zaradi česar si bil svojčas primoran vstaviti še en žeton in tako povečati izdelovalčev zaslužek. Če poznaš strmi vzpon na predzadnjem nivoju Scrambla, ti je jasno, o čem govorim. Ko se to zgodi v Game Roomu, previješ čas in kočljivost naštudiraš. V rangiranem načinu, kjer se točke štejejo za spletno lestvico, tega seveda ni moč storiti, tako kot ne posneti položaja, kar je drugače omogočeno. Konkurenčni zastonjski vseemulator MAME resda pozna snemanje replayev in njih včitavanje, vendar ne tako elegantno in nima rewinda. So ti cukri vredni tvojega denarja? Odločil se boš sam, ampak če se kaniš določenega naslova lotiti resno, so previjanje, spletne lestvice, izzivi in ogledi posnetkov zelo zelo fajn.

Mimogrede, domala vse špile v Game Roomu je najbolje igrati z digitalno igralno palico. Res je, da tipkovnica nudi enako natančnost, večjo od joypada za xbox 360, ki ima slab križec. A gre za občutek, da si res pred avtomatom, in ni boljšega filinga od tistega, ko premikaš ročico ter mlatiš po knofih. Ultimativni članek Klik za udrih o digitalnih stickih najdeš v Jokerju 192, id-številka 5950 na Joker.si.

Poslednja dobra novica je, da Soba ni zakoličen projekt. Širiti kanijo nabor funkcij, med katerimi bi veljalo najprej vdelati spletni multiplayer, in dodajati nove špile. Prvi sveži pridejo koncem tega meseca, med njimi bojda Pitfall za atari 2600, sčasoma pa naj bi jih bilo več kot tisoč. Govoričijo o prenosu iger z vseh vetrov, celo za dreamcast, kar bi morebiti upravičilo komedijo s senčilniškim modelom 3. Če ti retro scena torej dogaja, Game Room le namesti in vsaj občasno vohljaj po njem. Morda ostaneš med nami, retro friki. Ali to postaneš.

MAME? ATIJI?

MAME pomeni Multiple Arcade Machine Emulator, torej splošni emulator za avtomate. Brezplačno ga stegneš z *Mamedev.org* ali aprilske natlačenke. Osnoven način uporabe je ta, da ga odpakiraš, nakar v podmapo Roms daš ROM-datoteko z želeno igro in Mame32.exe na 32-bitnih Oknih ali Mame64.exe na 64-bitnih. V špartanskem tekstovnem meniju, ki se pojavi, izbereš igro, medtem ko z opcijo Configure General Inputs nastaviš kontrole. Nekaj zastonjskih romov najdeš na *Mamedev.org/roms*, drugače pa je Google tvoj prijatelj ('MAME rom'). Ta odkrije tudi emulatorje atarija 2600 in intellivisiona ter igre zanju, če se omejimo na sisteme iz Game Rooma. Pa kožice za 'MAME frontend', ki olajšajo izbiranje romov. Več o los emuladores, ko pride članek na to temo.

FUEL FUEL





AMBASADOR

ŠPILAVSKE DOBRODELNOSTI

Sneti rad stisne kak evro v roko obubožanim, seveda pa to v večjem obsegu počno dobrodelne organizacije. Goldinarje za njihovo delovanje bomo lahko odslej pripevali tudi igričarji, in sicer s kupovanjem špilov iz nedrij zanimivega nedobičkarskega podjetja OneBigGame.

Računalniških in video iger običajno ne povezujemo z dobrodelnimi vzgibi. Gre za posel in redkokdo vanj vstopi brez misli na dobiček ali vsaj filanje lastnih ust. Nekateri pa delujejo v smer, kjer profit ni sredstvo za kupovanje ferrarijev, marveč način pomoči manj srečnim od nas, ki si lastimo aparature, vredne tisoče evrov. Tak je Nizozemec Martin de Ronde, star maček industrije iger.

Martin ni bil nikdar opazen avtor, risar ali programer. Se pa spozna na posel, saj je med drugim eden od ustanoviteljev amsterdamskega studia Guerrilla Games. Tega si danes lasti Sony, za katerega delajo novi del serije Killzone, toda de Ronde ga je zapustil že pred petimi leti in se oziral za novimi načini prodora.



Martin de Ronde fura dandijevski imidž Hugha Granta in je bil svojčas član nizozemske grupe Guerrilla Games, ki so udejanjili Killzone. Kot vidite po ploščku, je fotka še iz starih časov PS2.

Na Game Developers Conference leta 2005 je videl Rag Doll Kung Fu, ki ga je pri Lionheadu v prostem času naredilo par nadarjenih zagrizencev in dokazalo, da je lahko majhen, neodvisen špil hudo impresiven. Na taistem GDCju je spremljal Petra Molyneuxa in Willa Wrighta, ki sta predlagala inovativne ideje za igre na podlagi pesmi Emily Dickinson. Kmalu po dogodku pa je začutil še, kako se distribucija iger širi v internetni prostor. Vse to se je združilo v OneBigGame, o katerem ga bom zdaj povprašal.

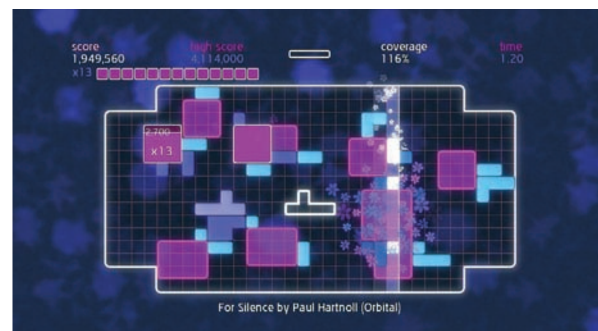
Sneti: Kako je sploh prišlo do OneBigGame in kdo je bil sprva za vsem skupaj?

Martin: Na zamisel za EnoVelikoIgro sem prišel, ko sem nekega večera gledal dokumentarec o dvajseti obletnici Geldofovega Band Aida. Se pravi o projektu iz osemdesetih, ko so se znani glasbeniki zbrali, da bi posneli komad, izkupiček pa je šel v dobrodelne namene. V njihovem primeru za odpravo posledic lakote v Etiopiji, kar so storili s komadom Do They Know It's Christmas. Ideja se mi je zdela super in vprašal sem se, če bi bilo kaj takega mogoče narediti v industriji iger – da bi slavni oblikovalci iger združili moči v izdelave ene velike igre. Pobaral sem nekaj prijateljev z raznih koncev tega posla in jim razložil preblisk. Vsi so bili navdušeni in s Susan Marshall, bivšo pomožno direktorico prireditve Game Developers Conference, sem leta 2007 v Ameriki uradno ustanovil podjetje OneBigGame Inc. Tako smo začeli.

Kmalu pa smo ugotovili, da bi bila izdelava enega samega velikega špila težka. Enostavno preveč je bilo usklajevanja in različnih sil, ki so vlekle vsaka na svojo stran. Če daš v eno sobo kup glasbenikov, dobiš komad, če to storiš z oblikovalci iger, pa zblojen kup norih idej. Zato smo dizajnerje, ki so se odločili za sodelovanje z nami, prosili, da bi naredili vsak svojo manjšo igro. Prvi sad tega je Chime za xbox 360 britanske skupine Zoë Mode. Igra je izšla februarja in jo prodajamo na Xbox Live Arcade za pet evrov.

Sneti: Kot praviš, gre za v grobem podobno reč Band Aidu. To si razlagam tako, da ste vi producenti iger. Te gredo v prodajo skozi različne kanale, OneBigGame pa dobi določen odstotek, ki roma k dobrodelnim organizacijam. Imam prav?

Martin: OneBigGame je natanko to – neprofitni izdajatelj iger, ki jih izdelujejo znani ter sposobni člani industrije. Dotične prosimo, če bi naredili kak špil za našo dobrodelno organizacijo. Igra mora biti majhna, po



Prizor iz Chime, prvega izdelka, ki so ga založili OneBigGame. Ko poženeš igro, ki je na le na Xbox Live Arcade, ugledaš logotip OBG in za svojo dobrodelnost prejmeš 50 dosežkarskih točk.

možnosti samosvoja in ne sme biti nasilna. To pomeni, da je dobro, če lahko nosi ESRBjevo starostno oznako E for Everyone (primerno za vse). V Evropi bi bil to PEGI 3+. Vse naslove nameravamo distribuirati spletno, se pravi nič fizičnih škatel. Mi igro izdamo in jo tržimo, neto izkupiček pa gre v dobrodelne namene.

Sneti: Govoriš o neto deležu, ki pa je lahko majhen, saj so tržni kanali običajno dokaj pogoltni ...

Martin: Če igro izdamo na kanalih, kot so Xbox Live Arcade, Playstation Network, AppStore za iphone, WiiWare in podobnih, so stroški seveda višji, kot če bi šla v prodajo na naši lastni spletni strani. Od desetih evrov tam dobimo manj. Ampak te provizije niso nikdar višje od 50 %, običajno so nekje okrog 30 %, v nekaterih primerih pa se distributerji odpovejo zaslužku. Če pa igro prodamo skozi lastni kanal, dobi-

mo seveda sto odstotkov denarja. Od tega odštejemo strošek plačilnih servisov (kreditne kartice, vzdrževanje strani in tako dalje), kar pri 10 evrih pusti recimo 9,7 evra. Osemdeset odstotkov od tega gre v dobrodelne namene, petino pa obdržimo za prihodnja vlaganja, ne za svoj dobiček. Mogoče se sliši malo, a je še vedno zelo veliko glede na dosti drugih komercialnih dobrodelnih shem. V splošnem doniramo kar konkretne vsote. Pri tem naša organizacija ni velika, saj šteje le dvanajst ljudi.

Sneti: In dobičkanosnost?
Martin: Naš cilj je zelo enostaven – s prodajo igre je treba zbrati vsaj 1,5-krat toliko denarja, kolikor je stala, drugače je bolje, če razvijalec denar podari neposredno. Če zberemo toliko denarja, je to za avtorje avtomatično komercialni uspeh. Ko se izteče čas vezanosti na OneBigGame, določen v pogodbi, so upravičeni do tega, da naredijo drugačno verzijo igre. Chime za xbox 360 je denimo do 3. junija ekskluzivno vezana na OneBigGame. Po tistem pa lahko Zoë Mode izdelajo kakršnokoli inačico, saj si mi ne pridržimo nobenih pravic do intelektualne lastnine. Ker je Chime pri kritikih naletel na dober odziv in se prodaja dobro, smo v bistvu ustvarili novo franšizo za Zoë Mode. Če recimo kasneje naredijo verzijo za PSN in iphone, bodo od tega lahko dobro zaslužili, kar bo neke vrste nagrada za to, da so pomagali pri dobrodelnosti.

Sneti: Ko sva že pri Chime. To je bil prvi velik projekt za OneBigGame. Ste morali prispevati denar za njegov razvoj?
Martin: Ne, razvijalci svoj čas namenjajo docela brezplačno. A kot sem rekel pri prejšnjem vprašanju, se jim lahko to na dolgi rok pošteno izplača.

Sneti: Kateri so konkretno kanali za razpečevanje vaših iger?
Martin: Igre skušamo vedno izdati na platformah, za katere so najbolj primerne. Družinska igra bo verjetno najbolje prodajana na wiiju, strelječina pa na xboxu. Odvisno je tudi od tega, česa se domislijo avtorji. Nekateri razvijajo za PS3, zato bodo igro naredili za ta sistem. Drugi so prilagodljivi, zato smo recimo dobili ideje za špil na Facebooku za PC. Vsekakor lahko v prihodnjih letih pričakujete naslove za veliko različnih sistemov in distribucijskih kanalov.

Sneti: Katere dobrodelne organizacije pa dobijo vaš cekin?
Martin: Naša partnerja sta vsesvetovna zveza Save the Children Alliance in ameriški Starlight Children's Foundation. Prva ima devetdesetletno tradicijo in skrbi zlasti za revne otroke po vsem svetu, druga pa se osredotoča na bolno deco in jo je leta 1983 ustanovila Emma Samms, zvezdnica serije Dinastija.

PRIHAJAJOČE DOBRODELNICE

Čeprav OneBigGame sam po sebi šteje le dvanajst članov in je doslej izdal samo eno igro, Chime, z njimi sodeluje precej bolj ali manj znanih avtorjev. Med njimi so legendarni član Looking Glassa Seamus Blackley, ki danes dela v agenciji Creative Artists Agency, avtor Broken Sworda Charles Cecil in veteran Dave Perry, ki si je izmislil Earthworm Jima in MDK ter trenutno fura servis Gaikai za dostavo špilov na daljavo. Zanimivo, da prav na Nizozemskem, od koder je Martin de Ronde. Med firmami pa vidimo Disney, Autodesk, Eidos in Ngmoco. Kaj nas torej še čaka iz OneBigGame? Veliko skrivnih projektov in nekaj vsaj delno znanih.



Minesweeper Adventure: Charles Cecil v navalu dobrodelnosti izdeluje novo inačico Minolovca za še neznan sistem (verjetno PC ali iphone), v kateri se bomo odpravili na niz misij v vlogi osrednjega junaka. Tega Minesweeper ni poznal in Charles pravi, da bo konceptu vdihnil prepotrebno osebnost. Sistem bo enak kot vedno, vendar bo moč mine odstranjevati samo tam, kjer si si že utrl pot. Drugih podatkov in slik še ni, a naj se ne obirajo, saj je Bombna misija (The Hurt Locker) zdaj najbolj vroča!



War Is Not the Answer: guitarherovska muzikalična igrica za iphone, v kateri bomo pritiskali gumbe v skladu z navodili na zaslonu glede na muziko. Če bomo uspešni, bomo sprožili način, v katerem bomo imeli za ustvarjanje trušča proste roke. Fristajl, bejbi. Avtor je tokijski glasbenik in ustvarjalec špilov Masaja Matsura, ki je leta 1996 ustvaril očaka žanra muzikalščin PaRappa the Rapper, pa tudi Vib Ribbon in UmJammer Lammy.



Še neimenovana dirkačina Dava Perryja: bivši šef kultnega razvijalca Shiny Entertainment za OneBigGame izgruntava nekaj, za kar še ne ve natančno, kaj bo. Ve le, da hoče narediti novo inačico spectrumove 3D Deathchase iz leta 1983, kjer si v vlogi motorista iz prve osebe lovil po gozdu dva druga motociklista. Zaenkrat projekt zavira delo na servisu Gaikai, ampak Perry je nad rečjo navdušen, tako da zna res iziti. Sčasoma.



Cekin od prodaje Chime je šel v Save the Children Alliance, kjer so pomagali otrokom na Haitiju po tamkajšnjem potresu. Drugače po svetu zaradi bolezni in zapletov pri rojstvu na dan umre 24.000 otrok.



Pomlad je ena taka fina stvar. Narava se prebuja, življenjski sokovi spet pričnejo teči in ljudje se izvijamo iz debelih kožuhov, naravnih ali umetnih. Žal pa v sodobnem času pomlad običajno prinese neprijetne stranske učinke, recimo seneni nahod. Nekateri goltajo zdravila in se vseeno pogumno podajo v zunanji svet, medtem ko se drugi držijo zaprtih prostorov, dobre knjige ali ročnega dela, recimo zlaganja papirja.

Ker v deželo znova prihajajo drobni delci, ki povzročajo kihanje in smrkanje, Quattro opazuje svojo knjižno polico in odnese najhujše bolnike h knjigovezu.



Tale vesoljska pošast v resnici spada med pajkovce in je sorodnica klopa. Prehranjuje se z odmrlo kožo v vaši postelji.

Kaj povzroča alergije?

Ah, prekletstvo sodobnega časa. Nekateri pravijo, da je zanje odgovoren naš način življenja, s katerim smo si že tako sesuli imunski sistem, da ta ne zmore več ločiti med neškodljivim in nevarnim. Kakorkoli že, alergija je pretirana reakcija organizma na načeloma neškodljivo snov. Takim snovem pravimo alergeni. Alergen je lahko dobesedno karkoli, celo preproste kovine, toda ponavadi gre za snovi beljakovinskega izvora. V večini primerov se imunski sistem usmeri proti cvetnemu prahu (sem spadata tudi pelod trav in vetrocvetk, torej dreves), pršicam in njihovim izločkom, prhljaju, dlakam in perju domačih živali ter najrazličnejšim glivicam. Pogoste so takisto alergije na hrano, predvsem na oreške, školjke, prekajeno meso in določeno sadje, recimo jagode. Tipična alergična reakcija vključuje pordelost kože in sluznic, povečanje izločanja sluzi, se pravi smrkanje in kašljanje, ker nam gredo stvari v nos, in kihanje. Večinoma se pri tem ustavi. Hude akutne alergijske napade pa lahko spremljajo astma, otekanje dihalnih poti (včasih tako močno, da se le-te popolnoma zaprejo in se človek zaduši), driska, vročina in podobne neprijetnosti. V skrajnem primeru lahko pride do anafilaktičnega šoka. Zanj je značilen strm padec krvega tlaka, ker se gladko mišičevje popolnoma sprosti, žile se razširijo in plazma (tekoči del krvi) izstopi v okolno tkivo. Zaradi nezadostne prekrvavitve nastopi nezavest. Najpogosteje ga vidimo pri pikih insektov, posebej čebel, in pri alergiji na hrano. Brez medicinske pomoči je tak odziv organizma skoraj brez izjem smrten v nekaj minutah.

Kako se borimo proti alergijam? Če gre samo za seneni nahod, obstaja kup antialergikov, ki tvoj imunski sistem malo uspavajo. Nekoč so pacientom priporočali, naj se alergenom ogibajo, kolikor se da, vendar to ni vedno mogoče. Se je pa zato razvila terapija, v kateri telo na alergen počasi privajajo. V ta namen najprej naredijo alergenski preizkus, ko ti na kožo roke ali hrbta nanesejo kup različnih alergenov in gledajo, kateri organizem zmotijo. Nato te v rednih časovnih presledkih špikajo z vse večjo dozo ugotovljenega alergena, da se organizem nanj počasi privadi. Tako so nekdaj bogatini jedli majhne količine strupa, da so si zvišali toleranco. Sliši se primitivno, a deluje. V hudih primerih pa pomaga le takojšnja zdravniška pomoč, ki ponavadi vključuje bikovske doze antihistaminikov, steroidov in kup podporne terapije.

Odgovor na alergijo torej ni bežanje pred dražečimi substancami, ampak načrtno in s strani strokovnjaka kontrolirano izpostavljanje njim. Ne gre pa alergij mešati z netolerancami na nekatere snovi v živilih, recimo na laktozo v mlečnih. V slednjem primeru gre za čisto prebavno finto, ki se ponavadi izkazuje v obilnem prdenju, čeprav komplikacije niso izključene. Take, drekaste.

Kako vežejo knjige?

Knjigovezi so obstajali davno pred izumom tiska. Če posežemo daleč v zgodovino, bomo najprej videli egipčanske in grške zvitke pergamenta. Ker so bili ti za branje kanček neudobni, sploh če je šlo za obsežnejše delo, si je bilo treba izmisliti nekaj boljšega. Tu se za prvenstvo tepejo Indijci, ki pravijo, da so iznašli knjigo s tem, da so šivali skupaj palmove liste in jih tlačili med leseni deščici, ter Rimljani. Slednjim so šli grški papirusi na živce, posebej ker so njihovi pisatelji ustvarjali krepko daljša dela. Zato so se zadevo odločili razrezati in jo na enem robu sešiti. Grki so se njihovemu početju smejali in za rimske knjige uporabljali izraz 'tome', razrezane. Beseda se je še do danes ohranila v nekaterih jezikih, recimo v angleščini. Ker je bil pergament drag, so za vsakodnevno rabo raje z vrvico zvezali lesene deščice – kodekse. Do pravega razcveta knjig je bilo treba čakati na Arabce, ki so Kitajcem sunili pravi papir in imeli prve resnične mojstre knjigoveze. Ti so iznašli način šivanja papirja na svilo in v usnje oblečenih platnic, ki so knjigo ščitile pred neprilikami.

Dandanes za vezavo uporabljamo predvsem dva načina. Knjige s trdimi platnicami so praviloma še vedno šivane na tkanino, ki tvori hrbet, nakar jih prilepijo na platnice. Tovrsten način, četudi je star več kot tisoč let, dopušča lahkotno listanje in zaenkrat boljšega še nismo iznašli. Ker knjig ne tiskajo stran za stranjo, ampak v polah, le-te najprej zložijo in obrežejo, nakar na hrbet prišijejo vsak svežnj posebej, enega nad drugega. V tem se razlikujejo od s sponko spetih revij, kjer pole po prepogibanju vlagajo eno v drugo. Broširane izdaje in 'trdo' vezane revije pa v hrbtu porežejo in jih zlepijo v ovitek. Če take dovolj zlorabljamo, začne lepilo popuščati in strani izpadajo.

Omenil bi še spiralno vezavo, ki vam jo naredijo v vsaki fotokopirnici in je najbolj plebejska od vseh. Diplomske naloge pa ponavadi vežejo tako, da strani zalepijo in jih stisnejo med platnice, s čimer ustvarijo dodaten pregib. Zato morate pri tovrstnih delih pustiti pol centimetra do centimeter daljši levi rob. Mimogrede, knjigovezi vam lahko za ne prevelik denar v lično bukletino spravijo ves letnik Jokerjev. Vendar najdite takega, ki bo revijo šival, ker bi ob lepljenju zaradi rezanja izgubili kar nekaj milimetrov magazina.

Platnice so zopet zgodba zase. Sprva so uporabljali lesene deske, ki so jih trdno zavezali. Tudi zato, da so pergament ali papirus zaščitili pred vlago. S pojavom papirja so se deščice stanjšale, oblekli so jih v usnje ali fine tkanine in kasneje pričeli uporabljati druge materiale, na primer karton. Prav tako je napredovalo krašenje platnic – od preprostih reliefnih vzorcev do umetelnih čipk in zlatih vezenin. Danes platnice plastificirajo, uporabljajo posebne termo folije (tako napravijo zlate črke) in dodatne barve, jih med izdelavo tlačijo v stiskalnice s šablonami, da dobijo reliefno podobo, ter sploh delajo celo umetnost. Nekaj tega lahko vidite tudi v Jokerjih.



Mojstri knjigovezi dandanes delujejo bolj kot zdravniki za stare knjige, ker se nove vežejo strojno. Ta častitljivi posel še ne bo izumrl.

Po Sloveniji hara strašna bolezen. Ne, ni gripa. Niti idiotski resničnostni šovi. Niti poročanje o igricah v osrednjih medijih, ob katerem enostavno mora krvaveti iz oči in ušes ali se vsaj poblaznelo režati vsak, ki ima nekaj pojma od teh rečeh. Govorim o napredujočem kroničnem rakavem internetnem trolizmu.

Forumsko trolanje Wikipedija definira kot spletni sleng za lepljenje podžigajočih, nebistvenih ali temi neustreznih sporočil. Da se to dogaja od internetnega pamtiveka, je jasno. Če bi šlo le za to, bi človek odmahnil, se nasmejal in/ali uporabil opcijo ignore. Trol bi stradal in naposled crknil, kar je itak njegov smisel obstoja. A osrednji problem ni v tem, marveč v faktu, da se je trolanje prikradlo v načeloma normalna sporočila. In to z vso silo. Recimo, da se praktično kjerkoli debatira o neki igri. Nekatera mnenja so kratka in jedrnata, druga širša, tretja bistvena, četrta krneki. Itak. A vse pogosteje se dogaja, da se z nekom pogovarjaš (sodelovanje na forumih je namreč pogovor), nakar ti v eni skledi predoči svoje mišljenje, žaljenje vseh, ki ne mislijo tako kot on, sežiganje ustvarjalcev špila in direktno pljuvanje po tebi. Iz tega, da se on s tabo ne strinja, izhaja, da si kreten, vreden kastracije z zarjavelo žiletko. Pri čemer največkrat ne gre za bistvene teme, marveč za malenkosti ali za čisto osebne preference. Da bi nekdo normalno rekel, okej, vidim, da to tebi ne sede, meni pa pač sede, pejva na virtualni pir in še kako reciva na to zanimivo temo, se dogaja alarmantno poredko.

In to že na mn3njalu, ki je moderatorsko kar solidno nadzorovano, minus seveda izbe tipa Gnoj. Kaj šele na Rtvslo.si, 24ur.com ali Pozareport.si, kjer berem take grozljivosti na poljubno temo, da me je včasih kar strah, kje živim. Za slehernim od sporočil, ki jebejo mater vsakemu, ki je količkaj drugačen, namreč stoji dihajoč, jedoč, serjoč človek z volilno pravico. Res še dobro, da ima 99,999 % teh 'ljudi' daleč premalo jajc, da bi karkoli storila. Najlaže je anonimno čičati za tipkovnico in stresati pravičniški bes na umazane politike, grabežljive poslovneže, pedofilske župnike in lumparske Hrvate. Ko pride čas volitev, demonstracij ali prispevanja za skupno dobro, pa rep med noge in v fetusni položaj "boli me za cel svet, ker sem ubogi užaljenček." Ob nekulturnosti iz levjega deleža sporočil hkrati vejeta še nepopisna neizobraženost in epska razumska omejenost.

Ampak trole je treba razumeti. In osebno jih, vsaj kar se iger tiče. Špili so namreč postali dokaj kompleksni. Po zgodbah niti ne toliko, zato pa po količini elementov, ki jih vključujejo. Že same igralne mehanike imajo dosti vidikov, nadalje so tu grafika, zvok, dialogi, stil, izpiljenost, uravnoteženost in tako dalje. Več elementov tako pomeni več vidikov, o katerih je mogoče imeti mnenje. Lahko ti je nekaj všeč ali ne. Lahko si to sposoben umestiti v večjo sliko ali ne. Lahko si o tem sposoben govoriti oziroma se pogovarjati ali nisi. In ta vse teže ulovljiva kompleksnost se kar konkretno odraža na nivoju debat, ki gredo vedno pogosteje v kompulzivno brskanje po enem elementu.

Zlasti ko se pogovarjamo o naših opisih, ki se vendarle trudijo argumentirati, na kup dati čim več informacij in zajemati širšo sliko. Dan, ko bom na mesec prebral več kot dve negativni 'kritiki', ki ne vključujeta "ti si kreten k ne mislš tko k jst ta špil je MAJKAAA ju suk lolololololooo!!!!1111enaena", bo dan, ko bom jako srečen jak. Nakar se to, da mi ne sede goltati sranja od nepismenčkov in cerebralnih bankrotirancev, s katerimi pač nisem krav skupaj pasel, prevede v 'Sneti ne zna sprejemati kritik'. Jih znam, še kako. Ampak ne tedaj, ko pridejo v paketu z gvanom v fris.

Skratka, pomembno se mi zdi, da smo sposobni drug drugemu reči "se strinjava, da se ne strinjava." A žalostno dejstvo je, da je to redka ptica na internetnem nebu. Sploh ker smo igralci večinoma moški, ki smo po naravi tekmovalni. S tem ni seveda nič narobe in trolanje je lahko tudi zabavno. Mefisto in Galko sta mojstra tega in ob njunih postih včasih cepam od smeha. Vendar je žur le tedaj, ko se trol ustavi na normalni meji in svoje priobči z nasmeškom ali figo v žepu. Ne da je osnovni namen skurjenje, pohabljenje in poscanje 'sovražnika'.

No, glede na to, da živimo v državi, ki je tako globoko razklana in splošno nestrpna ter prepredena z aferami in podpihovalskimi mediji, je nivo slovenske internetne komunikacije povsem razumljiv.

Sneti



Ena ponarodelih trolovskih izjav je znameniti stavek TITS OR GTFO. Ker nam dojke pobesnelih trolovk niso pogodu, damo raje na ogled ene obilne človeške.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 2	81
02. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
03. GRAND THEFT AUTO 4	92
04. LEFT 4 DEAD 2	89
05. WORLD OF WARCRAFT	666
06. DRAGON AGE: ORIGINS	92
07. HALF-LIFE 2	94
08. FIFA 10	90
09. GOD OF WAR 3	89
10. FALLOUT 3	88

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, STARCRAFT 2, MAFIA II, GRAN TURISMO 5

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Tilen Treven iz Zg. Pesnice (majica in lego Vader)
- Rok Vrckovnik iz Kotelj (igrica za PS3)

Zakaj Delamaris propada?

Nov ITjevec je na barke namontiral brezžične mreže

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. BF BAD COMPANY 2 (PC)
02. GOD OF WAR 3 (PS3)
03. WORLD OF WARCRAFT (PC)
04. ASSASSIN'S CREED 2 (PC)
05. HEAVY RAIN (PS3)
06. MODERN WARFARE 2 (PC)
07. VANCOUVER OLYMPICS (PC)
08. FINAL FANTASY XIII (PS3)
09. THE SIMS 3 (PC)
10. COMMAND & CONQUER 4 (PC)

Sponzor naj prodajanih:



● Res škoda, da niso vnesli globljih karakternih potez posadke. Tule pred mano je najbolj zadrt nacist na ladji, ki bi ga blazno rad vprašal, če so ga v otroštvu slučajno kaj pretepali. Pa ga ne morem.



● Kako sploh krmarimo plovilo, če nimamo krmila? Hja, s karto v spodnjem levem kotu. Pohvaliti moram njena močna orodja, ampak še vedno sem zelo tečen, ker je mnogo števcev v prostorih neinteraktivnih.

Silent Hunter 5



Ljubitelji podrobnih in zahtevnih simulacij s(m)o se znašli v neprijetnih časih. Danes, ko cena razvoja iger sili v višave kot najhitrejši reaktivci, so pedantno zateženi naslovi vedno bolj v nemilosti. Zaradi nišne publike se ne morejo pohvaliti z milijonsko prodajo, kar pomeni, da izdajatelji zanje redkeje razvežejo mošnjiček. Studiji si zato prizadevajo tovrstne igre približati ljudem, ki jih kupijo pomotoma ali nimajo časa za študiranje 597-stranskih priročnikov, ne le okoreležem, ki jim je znana vsaka niansa potovanja sonarjevega signala skozi 35 metrov globoko vodo pri zmerni slanosti in arktični temperaturi.

Peti del proslavljene podmorniške serije, ki se s Tihega oceana vrne v Atlantik, gre vsekakor plebsu nasproti. Da se je nekaj spremenilo od starih dni, opaziš takoj, ko v vlogi prvega častnika na eni od nemških podmornic odpreš oči in zakorakaš po notranjosti. Uuuuu jaaa, končno se lahko prvoosebno sprehodimo po vsej podvodni krsti! Imamo polno svobodo in nismo vezani le na peščico točk v notranjosti, kot je bila praksa doslej. Oddelki so s svojimi grozdi mašinerije in vozli kablov ter cevi predstavljeni nadvse avtentično. Zloščeni torpedi se svetijo v soju žarnic, dizelski motorji ropočejo in trup škriplje med potapljanjem. Občutek je pristno klavstrofobičen in nenadoma se zaveš, da je bilo 45 mornarjev stisnjenih v petdeset metrov dolg kovinski valj, imenovan U-boot tipa VII, za več mesecev. Brez tuša, z enim samim sekretom. Ogabnega smradu grafični pogon ne zna pričarati, ampak naj to ostane za čas, ko bomo imeli smellblasterje.

Plovilo je poseljeno z našo posadko. Ta šteje manj mož, kot velijo zgodovinska dejstva, ampak noben prostor ni osamel. Človečki niso pri miru, sprehajajo se po podmornici in motrijo zarošene števce. Ključne člane lahko ogovorimo, jih povprašamo, kako kaj njihov brat na Bismarcku, in podobno. Avtorji v Ubisoftovi romunski izpostavi so imeli očitno namen izdelati simulacijo življenja na nemškem U-bootu. Toda ravno na tem mestu začne ven sekati polovičarstvo. Različnih pogovornih opcij je denimo le peščica in glavni opazovalec na mostu nam stalno pripoveduje, da je njegov sine pravi pobalin. Celo tedaj, ko mu nad glavo utriplje balonček, ki naznanja nov dialog. V navodilih piše, da naj bi imeli možje osebnosti in da se lahko 'radiofonist hitro vda pod pritiskom'. A ko globinske bombe



● Sovražne ladje imajo sedaj neke vrste 'pokazatelj zdravja'. Vendar to na srečo ne pomeni, da je šel poškodbeni model na dno. Nenadne eksplozije in hitri potopi so še vedno luštne pojave.

pokajo vsenaokoli in curki vode parajo zadušljiv zrak, se posadki kvečjemu mrščijo čela. Pozabite na kaotične scene iz filma Das Boot s šprintanjem proti premcu med potapljanjem in kljub trudu ustvarjalcev kovinska cigara ostaja neživljenjska.
Na pogovarjanje so sedaj vezani nekateri bistveni ukazi, čeprav so osnovne reči, kot sta potapljanje in hitrost, še vedno v vmesniku. Ta je povsem spremenjen, in to ne na bolje. Veterani serije bodo zmajevali z glavo, saj je avtentične kazalce in števce iz trojke ter štirice zamenjal moderni, digitalni videz, ki nič kaj ne paše v to časovno obdobje. V redu, to bi še oprostil. A ne morem mimo dejstva, da je prikaz na splošno kaotičen in luknjav. Z rabo vmesnika recimo ne moremo obračati krmila! Šele ko pogledaš na seznam bližnjic, vidiš, da je to moč postoriti s tipkami. Toda kazalca, ki bi nam kazal usmeritev krmila, ni. Pa ne, da ga igra ne bi poznala, ker so ga zanesenjaki z enostavno modifikacijo že uspeli priklicali na zaslon. Privzeto ga pač ni. Ob tem nam igra nič ne pomaga pri iskanju povelij, kot je pri simulacijah na začetku v navadi. Knjižica z navodili je sramotno shirana, uvajalna naloga pa cela ena in še ta nam pove to, da je treba za šibanje po podmornici uporabljati možje še niso slišali, kot kapitan pa smo nem(o). Sistem iz trojke in štirice, koder je bila od posebnih sposobnosti in morale odvisna le hitrost izvajanja neke dejavnosti, je bil mnogo boljši kot tole.
Res škoda za take romunskosti, kajti simulacijski del igre je špica in ravno v petico so zapakirali nekatere dobrote, na katere smo upali dolga leta. Končno lahko zaplujemo v pristanišča in dejansko vidimo pomole, pristaniške naprave in zasidrane ladje. Naloge v kampanji so mnogo zanimivejše kot doslej, kajti namesto generičnih 'patruljiraj tod okoli, dokler ne krepneš od dolgčasa' se vmes najdejo drzni vdori v pristanišča in odlaganje vohunov na ameriško obalo. Ob tem nismo striktno vezani na cilje in lahko vsaj malo pohajkujemo po svoje, saj vojna divja neodvisno od nas in so dogodki večinoma spontani. Za serijo Silent Hunter je že od trojke dalje značilno, da igra vestno sledi gibanju vseh plovil na karti, četudi so pol zemeljske oble daleč od nas. To pri pohitritvi časa povzroči zatikanje, ampak doseženi realizem je izjemen. Enoigralstvo je razdeljeno na več poglavij , med katerimi se nekatera izključujejo. Tako imamo na primer po letu 1940 možnost iti na severni Atlantik ali v Sredozemlje, kar nas spodbudi, da reč preigramo naj- grafičnem prikazu in avtentičnem dretju v nemščini. Drugi bodo pak navili realizem do konca, ždeli pred zaslonom s papirjem in svinčnikom v rokah ter sami risali predvideno pot torpedov. Ko se triurno spravljanje v položaj za napad naposled konča s "TORPEDO GETROFFEN!", je občutek za virtualnega podmorničarja orgazmičen. Sploh, ker je solidna umetna pamet hkrati morilska in nepredvidljiva. Edinole v pristaniščih ji dela težave omejen prostor, saj ladje rade čelno obiščejo pomole.
Ima pa povečanje obsega vsebine svojo ceno. Kampanja traja le od začetka vojne do 'črnega' maja leta 1943, ne do 1945, kot je bilo pravilo v seriji doslej. Takisto imamo pod komando le en nemški nadtip podmornice, sedmico (Type VII). Dvojk, devetk in enaindvajsetic ni. In seveda je tu zloglasna Ubijeva protipiratska zaščita, taista kot v Assassinu 2, ki brez pardona zahteva stalno povezavo z internetom, ne glede na to, v katerem modusu smo. Če se spletna vez z nadzornimi strežniki prekine, se špil pavzira, in če to traja dlje, recimo več ur, se lahko od neshranjenega dela poslovimo. Ker je izkušnja odvisna od posameznikove povezave, o njej ne bom razpredal. Povem pa lahko iz prve roke, da je skrajno tečno, ko te



● Skozi kampanjo v okviru podmornic tipa VII sicer malce izboljšujemo opremo, ni pa to izvedeno s 'kupovanjem' kot v trojki. Kar se tehnike tiče, bo veterane najbolj mučilo, da je trup zdaj v enem kosu in ne v prekatih.



● Hitro se vidi, da grafika v petici ni tako bleščava kot pacifiško sonce štirke. Pomisliti je moč, da je prikaz nazadoval. Vendar ni tako: teksture so natančnejše, podrobnosti je več. Atlantik je pač zatrapan v sivino, kaj moremo.

tipke WASD. Ma nemoj. Da lahko tečeš, izveš šele po poskušanju. Kje so uvajalni filmčki z natančnimi navodili, kot v trojki in štirici?!
Kot rečeno, so nekatere ključne komande vezane na naše častnike. Sem spadata na primer pošiljanje posadke za top na palubi, predogrevanje torpedov in podobne kaprice. Ampak ti ukazi sedaj delujejo kot nekakšni super udarci iz akcijad, saj možje pri njihovem izvajanju 'trošijo moralo'. Drugače povedano, če je tipček preveč demoraliziran, ne bo ubogal ukaza, čeprav smo v vojski. Okej, do neke mere je razumljivo, da so lahko zamorjenci neučinkoviti. Toda ko pristop seže v take neumnosti, da lahko moralo obnovimo s poveljem kuharju, naj vrže na mize posebno omleto, se lahko zgolj smeješ. "Ej, nujno rabimo nekoga za protiletalskim topom! Grem, če dobim palačinko!" In kot nalašč se je ravno sem zaredil hrošč, ki ga niso odpravili v prvem obližu: pri včitavanju položaja morala pade na ničlo. Kadarkoli igro naložimo, smo torej ob pol ukazov, ker jih možje ne morejo izvajati. Genialno. Da ne omenjam, da je vse skupaj tečno in povrhu nerealistično, tudi ko deluje. Ko bi radi izdali poseben ukaz zadnjemu torpedistu, moramo z mostička prelaufati vso podmornico, mu zabrusiti svoje v fris in teči nazaj. Cilj je takrat seveda že na drugi strani oceana. Za notranjo komunikacijo naši manj dvakrat. In nenazadnje nas sem in tja pričaka sporočilo, da skupina podmornic zasleduje ta in ta konvoj. Ja, prav ste slišali, skupina. O bog, volčji tropi so notri! Komunikacija z njimi je žal bolj tako-tako in kajpak je za najbolj vzdušni lov treba oditi na linijo ter se povezati z do sedmimi živimi soigralci. Nalinijski vmesnik je dober in celo ni preveč hroščat. Toda vseeno je že v puščavništvu nepozabno iz oddaljene konzerve opazovati srdit nočni boj med silicijskimi tovariši in tropom rušilcev, ki dirjajo po gladini.
Ko se torej sprijazniš z neumnostmi in namestiš par osnovnih neuradnih modifikacij, ki dodajo števce in posebne ukaze osvobodijo mož ter morale, se pred teboj pojavi briljantna simulacija. Ta je v seriji že od nekdaj osnovana okoli zelo podrobnih nastavitev realizma, koder lahko naštimamo vse mogoče, od porabe hrane na križarjenju do tega, ali nam igra hidrofonski signal na karto riše samodejno. S tem se skokovito spreminja težavnost in kampanjo lahko končamo v petnajstih ali pa sto petdesetih urah, odvisno od nastavitev. V obeh primerih nas čakajo napeta zasledovanja konvojev in stiskanje pesti, da nas brzopeti rušilec ne začopati s sonarjem. Predvsem pa bodo na svoj račun prišli tako začetniki kot veterani. Prvi bodo izkoristili samodejno arkadno namerjanje in uživali ob prelamljanju ladij na dvoje ob prelepem sredi pregona preseneti izpad linije, in tako nadlegovanje kupca povzroča zgolj slabo voljo.
Silent Hunterju 5 je zaradi vsega naštetega težavno nalepiti oceno. V enem naslovu je združena kopica odličnih lastnosti in nepojmljivih neumnosti. Glede na sloves skupnosti na Subsim.com ne gre dvomiti, da bodo ostri ogli sčasoma pobrušeni. Veliko so jih z modifikacijami že in tudi kaka uradna zaplata bo izboljšala situacijo. A še zdaleč ne vseh, zato kljub odlikam še za kak mesec svetujem trening na trojki in štirici. Potem pa skok na petico.

Aggressor se trese petdeset metrov pod morsko gladino v jekleni cigari in upa, da so kameradi dobili svojo zagamano omleto.

74 odlično vzdušje ✔ globoka, prilagodljiva simulacija ✔ sprehajanje po notranjosti ✔ volčja krdela ✔ raznolika kampanja ✔ videz in zvok ✔ neumnosti z moralo ✖ glup nadzorni sistem ✖ hrošči ✖ zanič navodila ✖ zatežena zaščita ✖

Ubisoft Romania / Ubisoft

Just Cause 2



Streljanje je na PCju zaradi merjenja z miško manj naporno kot na konzolah. Milimetrska natančnost pa itak ni potrebna, saj se izstrelki kar nekako lepijo na tarče.



QTEje so v igro zadegali bolj zaradi lepšega. Najsi gre za izbacanje pilota ali hekanje terminala, opravila se rešimo z enostavnim pritiskanjem numeričnih tipk.



Padec s take višine bi Rico preživel tudi brez padala, če bi se s kljuko potegnil od tal trenutek pred tem, ko bi vanje trčil. Ne, JC2 ni posebej resen špil.



Lep pozdrav vsem skupaj! Ime mi je Esac in sem novopečeni član kremastega moštva. Interni JCTjev pravilnik veli, da nove sodelavce običajno čaka mesečno pripravništvo s tihotapljenjem kebaba LorduFebotu ter dostavljanjem infuzijskih plastenk Snetiju, ko maratonsko ustvarja in popravlja tekste. Toda sreča je hotela, da je švedski razvijalec Avalanche ravno v času moje pridružitve delil vabila za organiziran izlet na otok Panau, kjer naj bi se izbrani predstavniki novinarske srenje sestali s samim Ricom Rodriguezom. Saj veste, to je z vsemi žavbami namazani junak Just Causa 2. Šefi so kajpak takoj pomislili na prvoaprilsko šalo in na domnevno izmišljeno lokacijo poslali novinca. A še nikdar se niso bolj ušteli!

Z Ricom sem se sešel ob bazenu na strehi prvorazrednega hotela. Tam sem ga med srebljanjem mohitov temeljito izprašal o njegovi drugi peskovniško-akcijski igri. Z njo sem imel med delovnim dopustom na prelepem otoku priliko rokovati tudi sam.

Rico, prisrčno pozdravljen. Glede na to, da je marsikateri bralec Jokerja preskočil prvi del tvojih pustolovščin, ki si je v številki 159 prislužil oceno 70, bi bilo prav, da se najprej predstaviš in nam poveš, s čim se ukvarjaš.

Rico: Muy bien. Lahko bi rekli, da sem neke vrste Winston Wolf iz Pulp Fictiona. Rešujem probleme. Konkretno sem plačanec, ki sodeluje s tajno ameriško agencijo. V prvem špilu so me poslali v karibsko republiko San Esperito, v nadaljevanju pa svoj poklic opravljam v otoški državici Panau nekje v jugovzhodni Aziji. Smisel odprave je sicer podoben prejšnji. Prvič: navezati moram stik z lokalnimi uporniškimi frakcijami in redkimi zavezniki agencije na tujem terenu. Drugič: tako ali drugače moram odstraniti megalomanskega diktatorja, ki terorizira prebivalstvo. A dočim gospod Wolf težave odpravlja karseda neopazno, je moj modus operandi drugačne sorte. Sem namreč specialist za povzročanje kaosa. To je vsakovrstnih eksplozij, sabotaž, orožarskega in drugačnega genocidiranja monarhu zaprisežene soldateske, cestnih nesreč, kraje prevoznih sredstev in podobnega.

Heh, temu v naših krajih včasih rečemo kar čefursko obnašanje. No, ampak prej si mi neuradno zaupal, da si se za tako kariemo pot odločil tudi zato, ker ti ugaja operativna svoboda. In eksotične lokacije, ki te očitno privlačijo kot magnet. Kaj lahko bralcem poveš o tem?

Rico: Mucho. Že za izvirni Just Cause so se radi pošalili, da je bilo okolje prav toliko v središču pozornosti kot jaz sam. V drugi avanturi pa so švedski avtorji po tej plati presegli same sebe. Plazniki so impresivno grafično srčiko iz prvenca dodatno izboljšali, tako da zdaj ta na več sto kvadratnih kilometrih ozemlja ustvarja prizore, ki bolj kot v igro spadajo na razglednico. Imaš fantastično vodo, volumetrične oblake, dinamične sence, cikel dneva in noči, vsakovrstne vremenske učinke ... Največ lepote bodo iztržili imetniki spodobno nabildanih abakov, vendar se tudi lastniki playstationa 3 in xboxa 360 ne bodo pritoževali, saj večjih razlik med edicijami ni.

Sploh po tistem, ko po prvih urah igranja spoznaš, kako nepretrgan in enovit je ta mali svet. V enem trenutku se sprehajaš po pomolu zanikrne obalne vasice in občuduješ gost tropski gozd, ki se razprostira v njenem ozadju. V naslednjem pa si lahko že pet kilometrov v zraku, kjer med prostim padanjem in mežikanjem v prekrasen sončni zahod občuduješ širno stvarstvo pod seboj. Panau je tropska dežela, kar pomeni, da prevladujeta oceansko modra in zelena barva. Toda okolje je tako ogromno in tektonsko tako raznoliko, da poleg številnih večjih in manjših otokov, posejanih z džunglo, travo in drugim zelenjem, doživiš še marsikaj. Denimo obširno alpsko področje na severovzhodu zemljevida, ki skriva nebroj triglavsko visokih gor, prekritih s snegom. Ali pravcato puščavo, ki te čaka v južnozahodni sekciji. Pri tem nalaganja, tudi ko gre za izrisovanje notranjosti utrdb in drugih poslopij, tako rekoč ni. Amigo, dal bi si kapo dol, a je zaradi z briljantino prepojene vranje čupe itak ne nosim.

S svoje strani naj dodam še, da stvarstvo dopolnjujejo večja in manjša mesta, obalne ter celinske naselbine, mostovi, razpeti čez soteske in doline, pristanišča, templji, letališča, smučišča, plinovodi, razvita cestna infrastruktura ... Skupno najdeš kakih 350 podrobno oblikovanih lokacij, ki jih je moč raziskati peš ali s terenskimi, povodnimi in zračnimi bolidi. Vsestransko mobilnost in raznolikost pristopov najbrž tudi sam šteješ za glavni adut, ko govorimo o povzročanju kaosa, kajne?

Rico: Claro che si, hermano. Naj čitalcem vaše revije recimo na kratko opišem, kako sem za Ularje, eno od treh otoških uporniških organizacij z lastno agendo, opravil misijo zatrtja satelitskega programa zlobnega prezidenta Panaya. Do nekaj kilometrov oddaljene baze sem se z vrha vzpetine najprej nameraval pripeljati s heličem. Ker v neposredni okolici nisem naletel na nobenega (denarja, da bi si ga hipoma naročil na črnem trgu, takrat slučajno nisem imel pri sebi), sem se odločil za drugačno pot. V mimoidoči športni avtek sem nameril svoj prepoznavni izstreljivi kavelj, vanj sprožil

jekleno superšpago in se povlekel na streho štirikolesnika. Šoferja sem elegantno zbrcal, nakar sem se oporišču v dolini nekaj časa približeval z avtom. Toda po cesti je šlo prepočasi, zato sem se s polnim plinom zapeljal kar čez rob hriba. Da, direktno v prepad. Težava? Ne sploh. V zraku sem odprl vrata in, hop!, izstopil. Naslednjih deset sekund sem preživel v ekstazi prostega pada, nakar sem razprl vselej razpoložljivo padalo. Do sovražnikovega tabora, kjer so se ravno pripravljali na izstrelitev štirih raket, sem k sreči prijadral na zadostni višini, da me soldateska na terenu ni takoj opazila. Pristop se je izkazal za primernega, saj bi me bržkone pokosila protiletalska obramba, če bi se približal s helikopterjem.
Kakorkoli, pristal sem na najbližji raketi in nanjo kot kameleon jezik pripopal omenjeno vlečno kljuko. Stražarji, ki so me zagledali, so takoj sprožili splošni preplah, a bili so prepozni. Na ranljivo konico sem hitro postavil dva kosa daljinskega eksploziva C4, ki se mi je po nahrbtniku valjal od prejšnje misije, se znova odrinil v praznino, razpel letalno kožico in med šviganjem sovražnikovih krogel odjadral proti naslednji tarči. Klik!, in že je za mano odjeknila strašanska eksplozija. Minus ena vesoljska iglica, nato še minus dve in tri. Z izstrelitvijo četrte rakete so me prehiteli, a sem se spet znašel. Stekel sem do bližnjega hangarja, se na poti z metanjem granat in zvesto pištolo desert eagle na hitro odkrižal ducata soldatov ter sedel v reaktivca. Izstrelku sem se z zrakoplovom približal, tik preden je zapustil atmosfero. Par dobro namerjenih strelov iz topa in ... kabooom! Naloga zaključena, adrenalin v potokih, želja po radostni destrukciji potešna. Vsaj začasno.

Poznam občutek, hehe. No, vidi se, da si profesionalec. Sam bi med taki in drugačnimi opravili, ki ti jih vodje puntarjev in agencijski kontakti naprtijo, ko dospeš do ključnih točk, jasno označenih na zemljevidu, izpostavil še redno pešadijsko zavzemanje vojaških oporišč. Pri teh sodeluješ z ekipo upornikov, ki jih vodi tehnik, katerega moraš s pobijanjem uletavajočih kanalj ohraniti pri življenju. Če imaš srečo in se ne obotavljaš, naletiš le na vojaclje s pištolami in brzostrelkami, ki pa so vseeno bolj sposobni in samozavestni kot njihovi sorodniki iz prvega dela. Če nič drugega, nimajo hroščatih samomorilskih nagnenj in znajo skakati v zavetje okoljskih gradnikov. Kasneje se srečaš s snajperji, raketostrelci in posebej trdoživimi, do zob oboroženimi polkovniki. Dlje kot si v centru bučne pozornosti sovražnih sil, bolj 'vroče' oziroma nevarno postaja zate. Če je kmalu ne podurhaš, se nadte spravijo z oklepniki in helikopterji, sčasoma pa vojska uporabi celo padalske enote. Ko si oblegan z vseh strani, ti naokoli posejani zavoji prve pomoči bolj malo pomagajo. Bi dodal še kaj?
Rico: Como no, hombre. Bralcem si najbrž na tem mestu ni težko predstavljati, kako zelo navdušujoča v praksi izpade tako silna svoboda premikanja. Sploh navpična. Just Cause 2 se namečkoma precej trudi tudi s spreminjanjem vojaških ciljev. Variacij na temo je obilo, najlepše pa je, da je lastna iznajdljivost pri doseganju zadanih ciljev običajno edina prava omejitev. Moj zaščitni znak je recimo kirurško spuščanje k tarčam iz nebeških višin, od koder skušam nato s padalom in kavljem pobegniti, preden se četice dodobra zavejo moje prisotnosti. Nekomu drugemu bo pak bolj ustrezalo pedantno, orožarsko, nemara izključno ostrostrelsko odstranjevanje obrambnih mehanizmov oporišč. Tretji bo uporabljal frontalne rambovske napade s košaro granat, parom uzijev, bazuko z laserskim vodenjem in morilskim vihtenjem miniguna, snetega z bližnjega oklepnika. Četrti se bo na veliko posluževal bombnikov in bojnih helikopterjev. Ti so oddaljeni le za razdaljo špage s kavljem in preproste sekvence QTE, v kateri se filmsko odkrižaš pilota. Po želji, compadre, si?

Vsekakor, vsekakor. Dosti zaslug za splošno pestrost imata tudi živahna fizika in tolikokrat omenjena vlečna kljuka. Kakšne hecnosti sem z njo počel, joj! Kaj pa ti?
Rico: Madre de dios! Še najmanj je, da lahko s slednjo kot Spider-Man plezam po nebotičnikih, se kadarkoli potegnem do petdeset metrov oddaljenega debla, stene, stroja ali kosa zemlje, vmes pa po mili volji odpiram padalo in se katapultiram v zrak. Najlepše mi je to, da morem po novem izstreljevati oba konca te svoje kvazi elastične vrvice s kljuko, kar botruje vrsti obešenjaških, a še kar efektivnih potez. Z enim lahko recimo zaprežem džip, ki me zasleduje, drugega pa spustim v tla. Vrooom in džipek leti po zraku! Na ta način sem nepridiprave denimo obešal na strehe zgradb in ulične svetilke, kjer so zgolj stokali in nemočno bingljali. Ali pa na jeklenke s plinom, nakar sem vanje izpustil en sam strel in gledal, kako je improvizirana raketa v zrak za seboj povlekla nesrečnika. S podobnimi prijemi sem motociklom, avtom, kamionom, traktorjem, tankom, čolnom, ladjam in vsakovrstnim letalom, od lahkih do reaktivnih in celo potniških, na skrajno smešne načine omejeval gibanje in se režal običajno katastrofalnim posledicam. Festa grande.

Smeh, res. Da se sicer preživeti z bolj običajnim strelskim nastopom, ampak ja. Zakaj si ne bi popestil obstranskih kratkočasnosti, ki jih špil itak vsebuje na tone?
Rico: Exactamente! Ko mi ni bilo do nelinearnega opravljanja napredovalnih misij, sem se na primer dosti bavil z neobveznim česanjem brezštevilnih zastraženih naselbin in vojaških oporišč. In sicer tako, da sem na določeni lokaciji, denimo v odročni zasneženi bazi vrh gore, ki sem jo prej odkril med svobodnim raziskovanjem otoka, poiskal vse napol skrite paketke z oklepnimi in mehanskimi deli. Te nucaš, da si postopoma jačaš zalogo zdravja in izboljšuješ opremo. Tako orožarsko kot prevozno, ki



Sovragi se znajo skriti za elemente okolja, Rico pa objemanja ploskih površin ne obvlada. Vsaj ne v napredni obliki tipa Gears of War. Lista želja za trojko se že piše!



Lepota stane. Drugi del Ricovih dogodivščin v Windows XP ne deluje, saj naslov ne podpira DirectXa 9, le desetico. No, leta 2010 to ne bi smel biti prevelik problem.



Rico si z junakom Red Faction: Guerrille deli prirojen čut za destrukcijo. Fizika pa v Just Cause 2 vseeno ne dopušča vsestranske deformacije stvarstva.





Just Cause 2 je morda že najbolj prisotna igra na Tubi. Zahvala pa gre zlasti funkciji na PS3, ki omogoča direktno snemanje in objavljanje filmčkov!



Če se vam zdi, da fizikalno podprto afnanje s kavljem ni dovolj odpuljeno, poguglajte 'infinite grapple mod'. Prosim.



V omejeno izdajo špila je vključena vrsta drobcenih priboljškov: nova kožica za padalo, posebna Ricova pokalica, snajpa, hovercraft in mišičast avto.



zaradi odkrivanja bonusov postane smrtonosnejša oziroma hitrejša in ti je skozi meni vselej na razpolago pri dilerju. Z uničevanjem satelitskih parabol, telekomunikacijskih stolpov, električnih generatorjev in plinskih cistern ter uživaškim rušenjem kipov, posvečenih lokalnemu diktatorju, pa si služiš solde in točke kaosa. Slednje potrebuješ, da zlagoma polniš merilnike, ki kažejo, kdaj bo na voljo naslednja misija. Bodisi od agencije, se pravi štorijalna, bodisi taka, ki ti jo zaupa ena od sprtih frakcij. Prav tako kažejo, kdaj se bo pri trgovcu odklenilo novo orožje ali vozilo. En velik začaran akcijski krog je tale Just Cause 2, ki bi ga odsvetoval skrajno obsesivnim igralcem. Za stoodstotno kompletiranje bi namreč človek potreboval res nezdravo število ur. Loco!

Že, že, ampak jaz sem imel v mislih bolj tisto drugo, recimo temu rekreativno plat naslova. Verjamem, da se je dosti naših bralcev že srečalo z vrsto spektakularnih filmčkov na Tubi, ki Just Cause 2 kažejo v drugi luči. Saj smisel igranja ni le v tem, da streljaš, pošiljaš v zrak poslopja in vojno mašinerijo ter se prevažaš po otoku, rajt?
Rico: Claro che no. Najbrž govoriš o številnih organiziranih letalskih in avtomobilističnih dirkah na čas ter skozi nazorne točke? O iskanju najlepših razglednih točk? Plezanju po gorah in base jumpingu s petsto in več metrov visokih stolpnic? Doseganju višinskih rekordov z reaktivci in drugimi zračnimi plovili? Akrobatskem skakanju z enega vozila na drugo? Hoji po strehi boeinga 737? Celo počenjanju takih nečednostih, kot je slimularanje tragičnih dogodkov 11. septembra? Esto?

Recimo. Pa o vseh smešnostih, s katerimi so tvoji švedski očetje dodatno napolnili že tako bogat naslov. Težko bom pozabil na drobne trenutke zijanja in presenečenja, ko sem se recimo z avionom nepričakovano raztreščil nad skrivnostnim otokom, kjer me je v džungli čakala loputa iz nanizanke Izgubljeni ... napol skritega zaliva, kjer sem žaloval za velikanskim kitom, ki ga je tjakaj naplavilo morje, dokler ga nisem z zvestim C4 raznesel na prafaktorje, hehe ... ter večkratnega obiska famoznega Mile High Cluba, potujočega diskača med oblaki, ki ga v višavah zadržuje par cepelinov. A naj se tukaj ustavim, saj je seznam zanimivosti in skrivnostnih velikonočnih jajčkov ('easter eggs') predolg.
Rico: Hah, te gusta, si? No, naj ti za spremembno in konec jaz postavim una pregunta muy interesante. Očitno je, da si se v drugem delu mojih dogodivščin nadvse zabaval. Te je sploh kaj motilo? Bi kaj konkretno pokritiziral?

Vprašanje muy bueno, dragi Rico. Ni mi težko priznati, da mi povsem svoboden, bučen in mestoma totalno odpuljen peskovniški model niza Just Cause osebno bolj ustreza kot tisti prizemeljski in realističen, s katerim se ponaša večni Grand Theft Auto. A tak pristop vrste počni-ama-vse-kar-hočeš s seboj rad prinese bisago ne prevelikih nevščenosti, ki jih še tako sposobni mojstri kode stežka zaobidejo. Če bi rekel, da sem bil v nadaljevanju kaj bolj kot v prvencu navdušen nad osrednjo štorijo, kolikor je pač sploh je, bi lagal. Ta v igri tega kova niti ni bistvena, vseeno pa bo njena skrajno češka narava bržkone odbila marsikoga. Sploh v primerjavi z globino, ki jo je izkazal GTA4. Nadalje je sicer pohvalno, da so vikingi iz studia Avalanche občutno dodelali in popestrili obstranske misije, kjer sedaj počneš vse živo. Streljaš, letiš, postavljaš bombe, zasleduješ ubežnike, bežiš pred zasledovalci, dostavljaš pošiljke, hekaš terminale, kolješ zombijske japonske vojake iz druge svetovne vojne (resno!) ... Vendar si po kakih dvajsetih ali tridesetih urah nabijanja, ki jih igra od tebe terja takole mimogrede, ipak zaželiš, da bi tudi izven štorijalnega okvirja vključili več daljših in večplastnih aktivnosti. Ne vem recimo, komu se bo še dalo ukvarjati z oporišči, ko jih bo prečesal nekaj ducatov, saj gverilci oživljajo neprestano in z neprijetno visoko frekvenco. Fizika je boljša kot v enki, a spet nekoliko preveč lunarna, kar se pozna tudi pri obnašanju terenskih vozil. Opazka ali dve dalje letita čez kamero, ki bi mogla bolje slediti dogajanciji na zaslonu, zlasti pri akrobacijah s padalom. Govor je precej porazen, razen če čudaške naglase norih Azijcev požiraš s kozarcem ironije. Močno obžalujem tudi odsotnost vsakršnega večigralstva, celo najbolj osnovnega za dva igralca po vzoru konzolaštičnega Crackdowna, ki bi gotovo rodilo vrsto nepozabnih peskovniških trenutkov. Ti, Rico, pa si očitno človeški traktor, da obvladaš tek v malodane pravokotne klance. In ko smo že pri tebi ... Oprosti mi, hombre, ampak kot glavni junak nisi ravno sinonim karizmatičnosti, spuščanje vseh enovrstičnic gor ali dol.
Rico: Que?! Od kod si že rekel, da prihajaš? Iz Slovenije, me sembra? Slišim, da imate tudi tam morje, gore in zelene hoste. Se mi že svita, katero novo lokacijo bom pri ustvarjalcih izprosil za tretji del. Muerte al traidor!!!

*Počitniško razpoloženi, zamorsko ogoreli **Esac** svoj vzdevek prebere nazaj in se zaradi strašnega spoznanja vrže s stolpnice. Brez padala. Ayayay, que dolor!*

87 vrsta odličnih osrednih misij ✔ mnogo obrobnih vsebin ✔ navdušujoča srčika ✔ velikansko ozemlje ✔ karafekanje s prostim padanjem, padalom in kljuko ✔ svoboda gibanja ✔ nepoglobljene stranske naloge ✖ komaj zadosten scenarij ✖ kup manjših nedodelanosti ✖

Avalanche Studios / Eidos — natlačenka 201

22. april



29. april

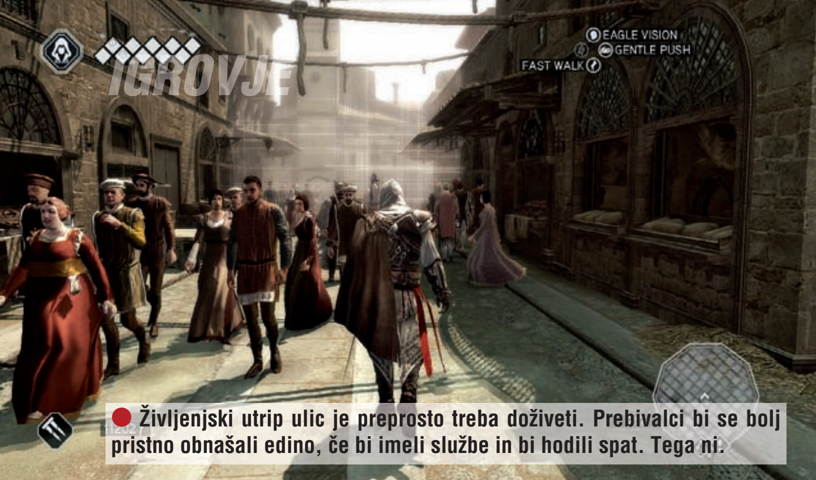


13. maj

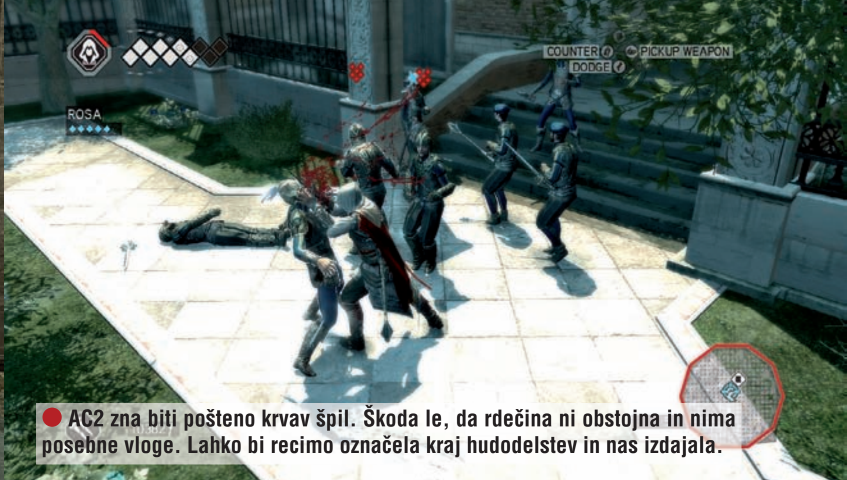


www.kolosej.si

KOLOSEJ



Življenjski utrip ulic je preprosto treba doživeti. Prebivalci bi se bolj pristno obnašali edino, če bi imeli službe in bi hodili spat. Tega ni.



AC2 zna biti pošteno krvav špil. Škoda le, da rdečina ni obstojna in nima posebne vloge. Lahko bi recimo označela kraj hudodelstev in nas izdajala.

Assassin's Creed 2

Assassin's Creed, prvi del Ubisoftove zgodovinske simulacije poklicnega morilca, kjer smo nadzirali meniško oblečenega krvnika Altaïrja, je širokoglednim igralcem ostala dolžna marsikaj. Po eni strani sta nam sicer mokasine sezuli mistična atmosfera in zanimiva zgodba za velike fante. Ta se je odvijala med srednjeveškimi križarskimi vojnami (z dodatkom spočetka čisto nič jasnih ZF-vrinkov iz sedanjosti) in v ospredje postavljala sekularni boj med 'zlobnimi' templjarji ter 'dobrimi' ašašini. Drugi adut sta bila seveda tekoče plezanje po srednjeveških turnih in parkoursko tekanje po strehah množice zgradb. Toda vseeno si ni šlo zatiskati oči pred tem, da sta bila bojevanje in urbani alpinizem preprosta, skrivalno-morilske mehanike sila omejene, misije pa boleče nerazgibane. Dejstvo je bilo, da so avtorji porabili preveč časa za razvoj pogona, sveta, likov in zgodbe, nakar jim ga je zmanjkalo za golo igralno plat. Še dobro torej, da so bili do prvenca podobno kritični tudi sami, začenši z luštno producentko Jade Raymond. Kaj sta imela ona in kazanova Sneti povedati o nadaljevanju, ki je najprej prišlo na PS3 in xbox 360, piše v Jokerju 197.

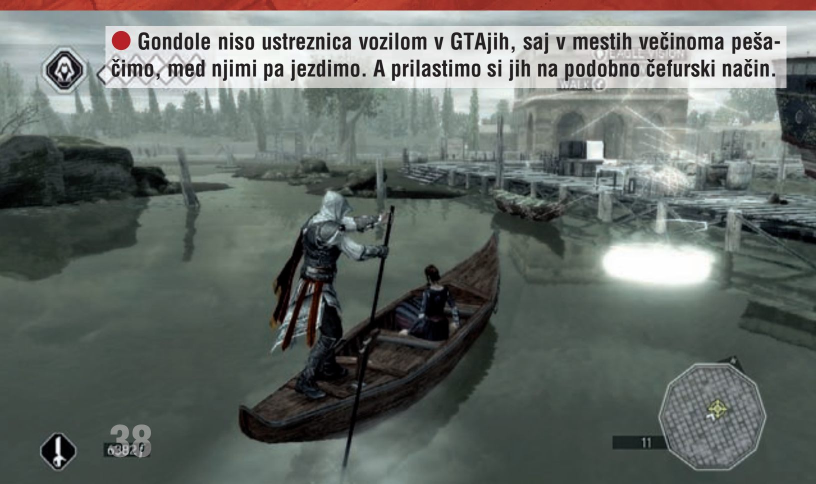
Tudi pecejaško različico Assassin's Creeda 2 so zastavili tako, da bi bila (skoraj) vse tisto, kar bi moral biti že prvenec. Obenem pa samosvoja umetnina. To potrjujeta nov glavni lik, Ezio Auditore iz Firenc, in postavitev štorije v drug čas ter sveže okolje, natančneje v severno Italijo iz 15. stoletja. A do tega še pridemo. Med obiskovanjem lokacij je nemara bolj pomembno to, da je težnja po razširitvi osnov bolj ali manj prodrla v vse tri naše temeljne zaposlitve. Še najmanj morebiti v tisto, ki je najbolj na očeh – plezanje. Po gibalni plati je Ezio primerljiv s svojim predhodnikom Altaïrjem ibn-La'Ahadom, kar je logično, saj 'ploščadenje' temelji na enakem preprostem sistemu kot poprej. Da se prebijemo na vrh objekta, zadostuje že, da se s tiščanjem tipke odrinemo do najnižje okenske police, štrlečega trama, kamnitega okraska ali druge izbokline, s katerimi so posejane stavbe. Potem se junak do vsake naslednje oporne točke povleče sam, medtem ko mi tipko držimo pritisnjeno. Na sosednja poslopja se prebijamo s skakanjem, ki je prav tako avtomatično – ko Ezio doseže rob, se odrine in skoči, če držimo knof, morebitne posledice precenitve razdalj pa ublaži s samodejnim ujemanjem za robove. Da elegantna mehanika, ki je namenjena hitremu prečenju brezštevilnih streh in zgradb ter užitku ob Eziovem fantastično animiranem prehajanju med njimi, ne bi izpadla tako samoumevna kot prej, v drugem delu skrbi nov gib. Z njim se odženemo z nižje police na kakem zidu in se oprimemo drugače nedosegljive izbokline nad sabo. Če tega ne storimo na lastno pest, bo junak obstal tam, kjer je. Predvsem pa je tu kopica zahtevnejših stolpov, cerkvenih kupol in drugih razglednih točk, ki, ko se nanje povzpemo prvič, razkrijejo nove točke interesa (naloge) na zemljevidu.

Sta skakanje in streholazništvo torej boljša kot v enici? Da, čeprav ne povsem. Sicer okretni Ezio mestoma izpade največji les med lesi, ko se spušča z višav proti ulicam ali zahteva milimetrsko natančnost pri odskoku s streh, ki niso postavljene pod pravim kotom. Občutek enoličnosti, ki se pojavi na dolgi rok, pa bi lahko špil razbil z ločenimi ploščadnimi poligoni, kjer bi se ubadali z bolj klasično platformsko akcijo. Maloštevilne grobnice in mavzoleji, kjer iščemo artefakte, ki nas sčasoma pripeljejo do šestih kosov superiornega Altaïrjevega oklepa, to niso povsem.

Podobno je pri bojevanju z ročnimi krepeli, naši drugi temeljni dejavnosti. Če nas stražarji opazijo ter nas obkolijo in mi poskusimo zbežati, se moramo tepsti. Mlatenje ostaja nekam preveč podrejeno razmeroma lahkemu prestrezanju napadov in udrihanju po gumbu za napad. Prav tako nas nasprotniki še vedno drezajo eden za drugim, kot bi čakali v vrsti pred blagajno, namesto da bi nas skupno obremenili z vseh strani. A zdaj jih je več sort, od pouličnih pobalinov, prek običajnih vojakov in nadrejenih, ki vihtijo helebarde, do hitrih tekačev, oklepljenih grobijanov ter lokostrelcev. Prav tako nam je na razpolago neprimerno več kvarljivih orožij in opreme. Meči, sulice, kladiva, krajša rezila, zastopljeno bodalo, metalni noži, dimne bombe, ki varuhe redu začasno onesposobijo ... Razlike med njimi niso tako občutne, kot bi lahko bile, a so vseeno dovoljšne, da je vpeljava finega frpjskega kupovanja, nadgrajevanja in popravljanja sabljetin ter zaščitnih nadevkov smiselna. (Vse našteto počnemo med obiski kovaških mojstrov.) Boj, kamor spadajo tudi usmrtitve s pregovornim ašašinskim izginljivim bodalom, pa je kljub površinski plitkosti obče všečen. Je razgiban in paziti je vseeno treba, dočim se tudi po dolgih urah sedenja za monitorjem stežka naveličaš nekaterih izvrstnih klavskih prizorov z animiranimi zaključki. Na primer tistega, ko se Ezio paznikom tihotapsko približa s hrbtne strani in jim prebode jetrca, ali ko z novim dvojnim skritim rezilom iz zraka začopati po dva varnostnika hkrati in jima preluknja frisa, nakar se nevidno pomeša s hrupno množico.

Postopki ne ratajo duhamorni predvsem zato, ker so Ubisoftovci več pozornosti posvetili raznolikemu pristopanju k morilskim odpravam. Pomnite, kako smo v enici žrtvam nenehno prisluškovali s sedenjem na klopcah, jim špijonsko sledili v nekam smešni pobožni pozi in se skrivali v kupih sena ter strešnih uticah? No, Ezio lahko do izpolnitve ciljev pride na neprimerno več načinov. Žandarjem se recimo ogne tako, da se skrije v gručo ljudi ali z radodarnim metanjem kovancev na trgu pri prebivalcih povzroči grabežljivo mrzlico, da pritečejo radovedni vojaki. Nad le-te lahko dalje pošlje gručice najetih kurb ali tatov, ki vsak s svojimi šarmi zamotijo redarje. Res pa je, da tiholazništvo v splošnem ostaja ležerno in dostopno množicam, brez žanrskih naprednosti, kot je skrivanje po sencah. Tudi preiskovalna inteligenca mestnih soldatov ni zrcalo hude naprednosti. Ti nas hitro opazijo, če prej s trganjem tiralic z zidov in podplačevanjem javnih govornikov nismo izpraznili merilnika razvpitosti, ki se polni kot posledica bučnih hudodelstev in pobijanja nedolžnih meščanov. Vendar odnehajo kmalu po tistem, ko z norim begom zapustimo krožno cono njihovega zaznavanja. Vse to naposled privede do tega, da lahko dober del osrednjih misij enako uspešno zaključimo ne glede na to, ali se zanašamo na prikrito morilstvo ali pa se gremo renesančnega komandosa. Kar je vsaj malo čudno, če naj bi v Assassin's Creedu igrali pravovernega ašašina.

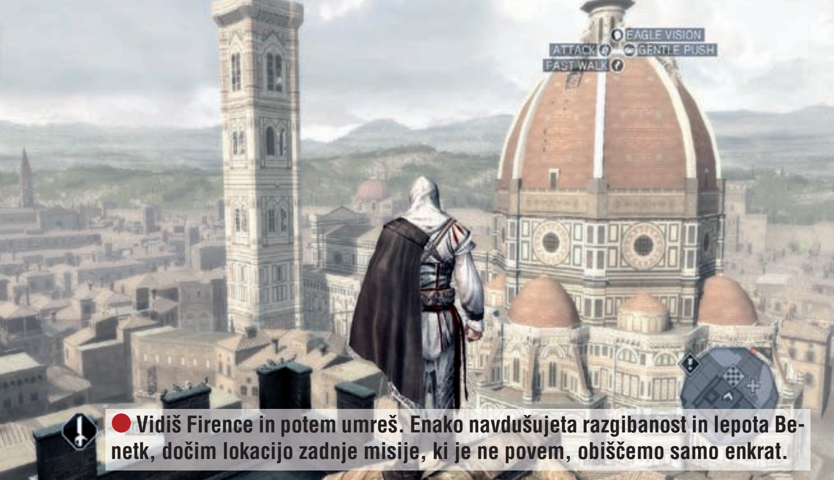
Element, kjer dvojka predhodnico pusti daleč za sabo, je rajanja vredna pestrost tako večidel premočrtnih fabulativnih kot poljubnih sekundarnih opravil, ki se pojavljajo v GTAjevi maniri. V prvih se Ezio maščuje barabam, odgovornim za izdajo in smrt družinskih članov familije Auditore, in v njih počnemo marsikaj. Z rabo



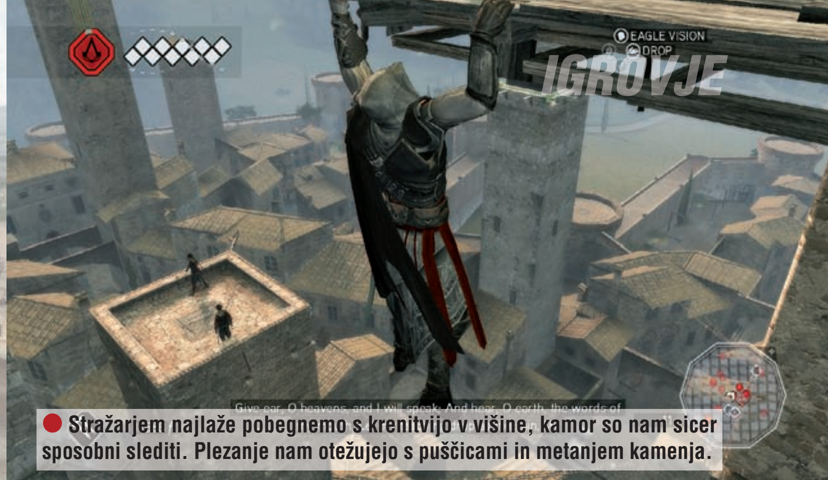
Gondole niso ustreznica vozilom v GTAjih, saj v mestih večinoma pešačimo, med njimi pa jezdimo. A prilastimo si jih na podobno čefurski način.



Eziu lahko komandiramo s tipkovnico in miško ali džojpedom. Nadzor s slednjim je zavoljo analognosti natančnejši, čeprav ne bistveno.



Vidiš Firence in potem umreš. Enako navdušujeta razgibanost in lepota Benetk, dočim lokacijo zadnje misije, ki je ne povem, obiščemo samo enkrat.

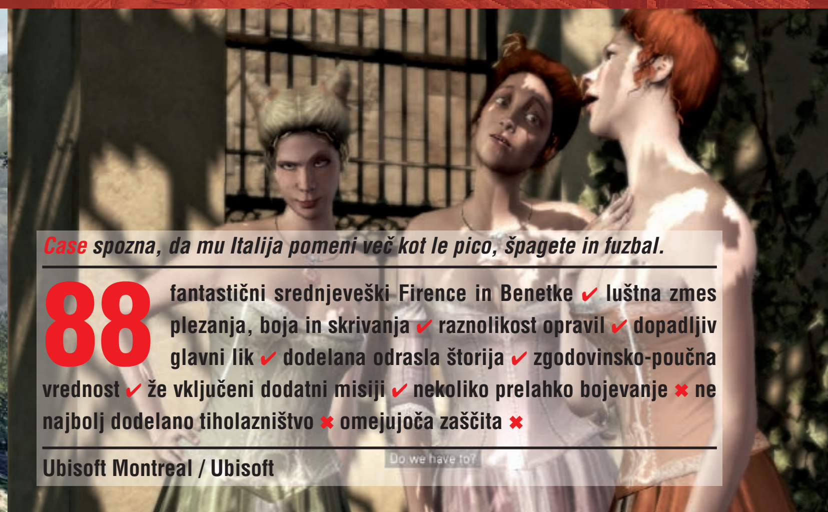


Stražarjem najlaže pobegnemo s krenitvijo v višine, kamor so nam sicer sposobni slediti. Plezanje nam otežujejo s puščicami in metanjem kamenja.

orlovskega očesa v gneči iščemo in pobijamo velike živine. Prevažamo predmete. Čez več mestnih četrti spremljamo in zasledujemo osebe. Najemamo sodelavce. Se gremo tekmovalno plezanje oziroma laufanje. Se pomerimo v panični dirki s kočijo in se z da Vincijevim letalnim strojem preselimo pod oblake. In še kaj bi se našlo. Kar pa se tiče obstranskih zadevščin ... Mamma mia, quanta roba! Pridobivamo zemljevide, ki nas vodijo do zabojnikov z denarjem. Med švigašvaganjem po strehah namesto zastavic nabiramo golobja peresa, kar ima v ozadju zanimiv pripetljaj, ki to zbirateljsko dejavnost za razliko od AC1 vsaj malo ovrednoti. Za plačilo tepemo nezveste soproge mičnih Italijank in druge domišljavnike. Se gremo pogodbene umore. Po mestih iščemo tajna znamenja, s katerimi je povezana zabavna mini igrica iskanja skupnih elementov na umetniških slikah. Kupujemo slikarije in z njimi krasimo odročno družinsko vilo v naselbinici Monteriggione, svoje zatočišče pred vsem hudim. Obnovimo jo lahko v celoti, okoliško mestece pa nadgradimo z gradnjo banke, trgovine, rudnika in še katere poslovalnice, dočim si z molžo le-teh sčasoma povrnemo vložek. Veseliti se gre tudi dejstva, da računalniška inačica že zajema obe na konzolah plačljivi dodatni misiji, Battle for Forli in Bonfire of the Vanities. Sta čisto simpatični, predvsem pa na ta način v zgodbi ni luknjice, kot je bila v izvirniku za xbox 360 in PS3.
Vse to bi nas kratkočasilo, četudi bi bilo prizorišče Vukojebina. Ampak seveda ni. Ker se Assassin's Creed 2 dogaja v odprtem svetu, začnemo v renesančnih Firencah, nakar se po povezovalnem podeželju Toskane večkrat selimo v Benetke in nazaj. Pri tem Toskana ni pust, igralno pretežno sterilen eter kot vmesno območje v izvirniku, pač pa s kmetijami, samostani in vasicami napolnjen prostor, kjer najdemo marsikako zaposlitev. Toda žarometi so uprti v Benetke. Podvig, ki je avtorjem uspel pri ohranjanju strukturne verodostojnosti zlasti povodne Venezie, je ganljiv in predstavlja mejnik v igrah. Občudovati gre že arhitekturno in splošno pestrost, z mostovi, kanali z gondolami, trgi, meščanskimi vilami in ulicami, na katerih se v istem trenutku giba na ducate ljudi, bardov, vojakov in prodajalcev. Ti gestikulirajo, žlobudrajo in vzklikajo v pristni špagetarski maniri. Ta prostaška italijanščina se s prevladujočo angleščino vzdušno prepleta tudi med siceršnjimi dialogi. Ko pa se znajdemo na trgu Sv. Marka, kjer lahko vstopimo v nadmočno oblikovano baziliko, skočimo v Veliki kanal (zdaj lahko plavamo in se vozimo z gondolami) ter občudujemo Palazzo Ducale, v Firencah pa izkusimo natančno zmodelirano katedralo Santa Maria del Fiore ter vsaj še dva ducata zgodovinskih stavb ... Čeljust takrat spodrsne, zenice se razširijo.
Občutek zgodovinske pristnosti še zraste ob dejstvu, da liki, ki jih srečujemo v pripovedi, niso neki levi Rossiji ali Bianchiji. Dodelana, večplastna zgodba o Eziovem maščevanju kmalu odvrže okove in preklopi v popisovanje za serijo značilnega spopada med prostozidarji in ašašini. Štorija je s stališča moralnosti v drugo bolj črno-bela, čeprav ne pretirano, in manj nič jasna, saj zdaj vemo, da smo v resnici potomec rodbine morilcev Desmond, ki je priklopljen na stroj Animus, s katerim mu zastopniki sprtih strani v sedanjosti vrtajo po genskem spominu. A kakorkoli, vanjo je vpletena vrsta likov, ki temeljijo na resničnih osebah iz zgodovine in njihovih življenjih, seveda prirejenih potrebam fantazijskega scenarija. Pomembno vlogo ima denimo mladi Leonardo da Vinci, ki za nas razvija pripomočke in dešifrira papirnate zvitke, prisotna je bankirska družina Medici, tu so Borgiji in celo sam papež. Hudo. In, velja poudariti, do neke mere tudi vzgojno, tako kot vdelana enciklopedija, kakršnih v špilih močno manjka.
Assassin's Creed 2 je boljša igra od predhodnice. Pravico se ga imate otepati le veliki ljubitelji nadvse zajebanih špilov, saj ni ravno težak, in oni, ki ga kanite igrati na računalniku brez internetne povezave ali s porazno pipico. Čeprav večigralstva ni, Ubijeva protisandokanska zaščita namreč zahteva stalno povezavo z netom. Če bo tretji del sledil trendu, si lahko torej obetamo mojstrovino in pol. V drugo torej non ancora perfetto, Ubisoft, ma molto, molto bene! – ne še popolno, a zelo, zelo dobro!



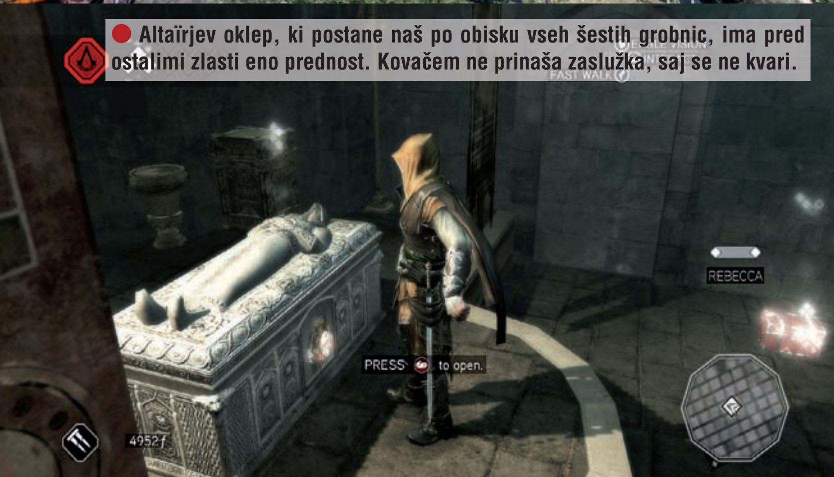
Dirkaški intermezzo s kočijo je odličen. S silovitim vijuganjem se otresamo zasledovalcev, ob tem pa pazimo, da se ne prekucnemo.



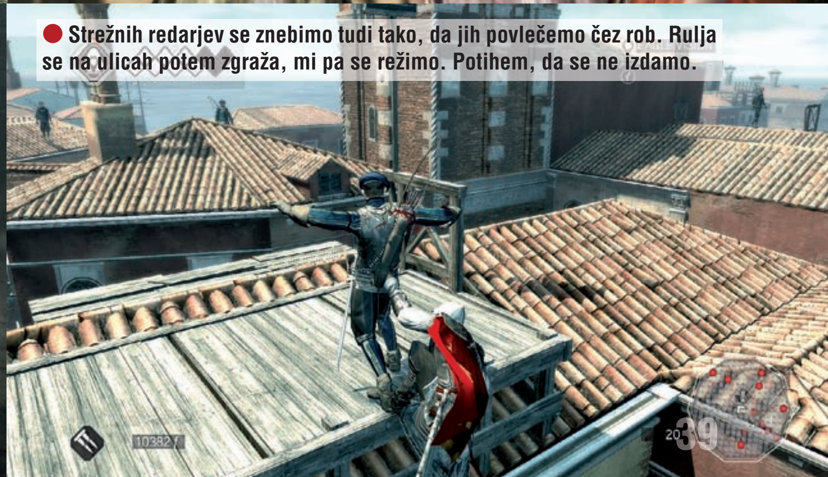
Case *spozna, da mu Italija pomeni več kot le pico, špagete in fuzbal.*

88 fantastični srednjeveški Firence in Benetke ✔ luštna zmes plezanja, boja in skrivanja ✔ raznolikost opravil ✔ dopadljiv glavni lik ✔ dodelana odrasla štorija ✔ zgodovinsko-poučna vrednost ✔ že vključeni dodatni misiji ✔ nekoliko prelahko bojevanje ✖ ne najbolj dodelano tiholazništvo ✖ omejujoča zaščita ✖

Ubisoft Montreal / Ubisoft



Altaïrjev oklep, ki postane naš po obisku vseh šestih grobnic, ima pred ostalimi zlasti eno prednost. Kovačem ne prinaša zaslužka, saj se ne kvari.

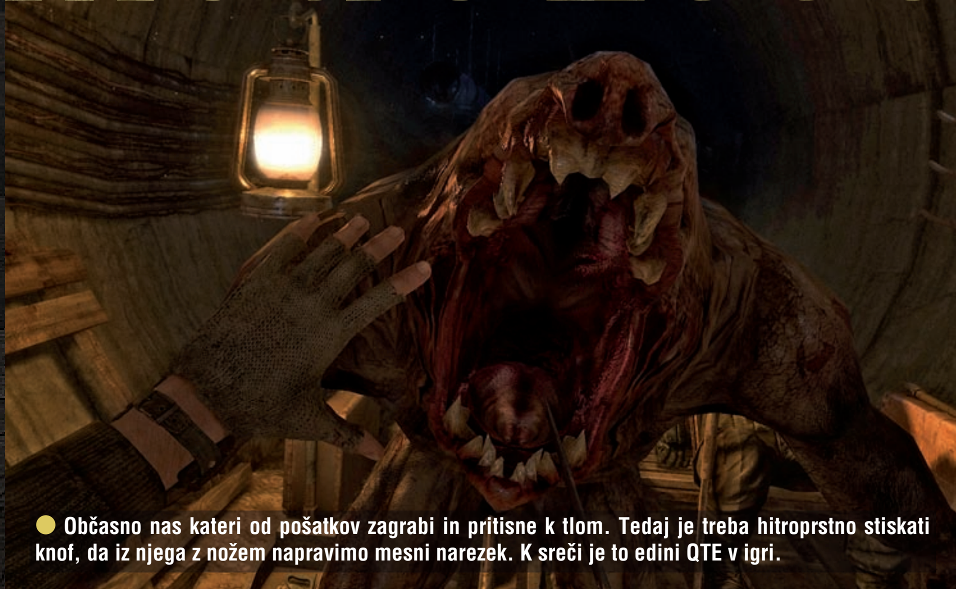


Strežnih redarjev se znebimo tudi tako, da jih povlečemo čez rob. Rulja se na ulicah potem zgraža, mi pa se režimo. Potihem, da se ne izdamo.



Tale tolovaj nima maske, ker sem mu jo odpihnil. Tudi to lahko storimo, ponavadi že s prvim headshotom, le da tudi brez nje nasprotniki še kar težijo. Nemara so vsi prvaki v držanju sape?

Metro 2033



Občasno nas kateri od pošatkov zagrabi in pritisne k tlom. Tedaj je treba hitroprstno stiskati knof, da iz njega z nožem napravimo mesni narezek. K sreči je to edini QTE v igri.



O ja, tudi Metro pozna anomalije in S.T.A.L.K.E.R.jeva zapuščina je vidna na več mestih. Na srečo se vzdušje od Zalezovalca še vedno dovolj razlikuje. Pokloni pa so vedno dobrodošli.

Nekaj privlačnega je v rjavo-sivih gmotah brutalno porušenega betona in opek, ki so bile nekoč zelo luštne cerkve, vrtci ter knjižnice. Lazenje po ostankih človeške civilizacije je zato v zadnjem času spet popularno. Fallout 3 nam je serviral čistokrvno frpjko, S.T.A.L.K.E.R. svobodnjaško streljanko, Metro 2033 pa ponudbo zaokroži s starošolsko pripovedno gnano strelsko akcijo iz prve osebe, ki bi jo najlaže postavil ob bok Half-Lifu. Naš poba, dvajsetletni Artjom, je namreč podobno redkobesedne sorte kot Gordon Freeman, saj med igro ne črhne nobene. Govoriti ga oziroma se slišimo le med nalagalnimi zasloni.

Artjom sodi med nekdanje prebivalce Moskve, ki so kasirali uvod v globalno jedrsko vojno. Pred opustošenjem so se bili primorani zateči v tunele mestne podzemne železnice, kjer so si ustvarili zasilno bivališče. Zdaj se piše leto 2033, slabi dve desetletji po tragediji. Sprva zasilno zavetje je preraslo v stalno nastanitev, kajti na površju še vedno divja jedrska zima, v kateri ne moreš sejati koruze in krompirja. Jasno nebo in zelene poljane živijo le še v spominih tistih, ki so doživeli eksodus v podzemlje, in v slikah ter razglednicah, ob katerih ljudje nabirajo pogum za prebijanje iz dneva v dan. V slehernem tli upanje, da se bodo lahko nekoč pobrali iz rovov, kjer so se bili prisiljeni 'zarediti kot podgane'.

Naš junak nima svetlega pogleda skozi okno in ne dvorišča pred bajto. Ko stopi skozi vrata sobe, se znajde v tesnih, zatohlih hodnikih ene od železniških postaj, v katerih si je človeštvo uredilo utrjene postojanke. Tam, v oranžni svetlobi luči in petrolejk, ob zgodbah o starih časih, je preživel vso mladost. Izven meja utrdbe ni smel, saj predorom vladajo banditi in krdela mutantov, katerih rjovenje lahko slišiš, če nasloniš uho na kovinske cevi. A bazo začne napadati nova vrsta sovražnika, proti kateremu ljudje ne najdejo odgovora, in število za boj sposobnih se hitro krči. Naposled mora Artjom z doma narejeno brzostrelko na rami in gasmasko na goflji skozi vrata, da bi na drugem koncu (pod)mesta našel pomoč.

Odprava ga kmalu potegne v surov vrtinec borbe z zvermi, kriminalci in odpadniškimi frakcijami. Metro 2033 je namreč streljanka, kot se spodobi, saj v njej ročno prepolovimo število še tiste populacije, kar je je po atomski katastrofi ostalo. V človeški ali nečloveški obliki. Toda igra najbolj navduši drugje: pri vzdušju, za kar je zaslužen splet izjemnega videza in veščih preskokov v skrbno tempiranem poteku. Dogajanje nenehno menjava med svobodnim zretjem žalostnih ostankov civilizacije in srditimi skriptanimi bojnimi sekvencami, kjer se trušč nažiganja strojnic bije s krvoločnim renčanjem naskakujočih valov mutantov. Zdaj se sprehajamo po enem od številnih otokov civilizacije v podzemnem sistemu, kjer nam lokalni otročaj pripoveduje, kako mu je oče iz ostankov kalašnikovke napravil avtomobil. Pet minut zatem pa sredi drvečega železniškega vagona že držimo gnusobi gobec narazen, da nam ne zasadi čekanov v vrat. Kombinacija skriptanih dogodkov in postranskega dogajanja, v katerem se skriva dosti pripovednih bonbončkov, deluje kot namazana. Posebej zato, ker predahi med akcijo niso polnilo, ampak se odlično vklapljajo v splošno atmosfero. Redkokje boste našli streljanko, kjer bo tolikšen delež stopenj namenjen samo kolovratenju, gledanju in poslušanju, pa čeprav ne gre za peskovniški tip igre, kakršna je S.T.A.L.K.E.R., marveč za linearno rešetalko.

Pristop nam dodobra približa vsebino, ki je prirejena iz romana ruskega avtorja Dimitrija Gluhovskega. Razpad družbe je rodil osamljene enklave, ki se borijo za preživetje. V vzponu so raznovrstne ekstremistične skupine in na neki točki pademo v boj med komunisti

in nacisti. “Pripovedovali so mi, da so se tile pred veliko leti že mlatili. Takrat so nacisti izgubili.” Stari denar tu nima vrednosti in najpomembnejša valuta je strelivo iz predvojnega časa, ki je kvalitetnejše ter močnejše od napravljenega. S temi naboji lahko Artjom kupuje novo orožje in opremo, v sili pa ga more uporabiti v boju. Občutek, ko v sovraga streljaš dragoceni denar, je neopisljiv. Je pa treba poudariti, da štorijalnega presežka v Metru 2033 ne gre iskati, saj je še vedno v prvi vrsti streljanka, ki se bolj zanaša na hipne vtise kot na filozofsko razglabljanje. Edina resna moralna dilema se pojavi šele na koncu. Liki, ki nas spremljajo, so všečni, niso črno-beli in najbolj si želim, da bi jim dodelili malo več časa, saj prehitro krepnejo ali uidejo. Ali pa je to enostavno duh časa, kjer je življenje poceni?

Stopnje in videz so fenomenalni. Podrobnosti je nešteto in prizoriščem dajejo vtis pristnosti, najsi gre za zapuščen rov ali skrivni laboratorij. Edina šibka točka je površina – razrušeno mesto, ki je videti preveč plastično. Temo, vsesplošno svinjarijo in krike v daljavi pa grafični pogon predstavi naravnost izvrstno. Nič čudnega, studio 4A Games je ustanovila skupinica odpadnikov iz GSC Gameworlda, avtorjev S.T.A.L.K.E.R.ja. In to prav tistih inženirjev, ki so sodelovali pri razvoju pogona Xray. Metro 2033 se zato po izrisu zlahka uvršča v vrh zvrsti, saj premore vse novejše bonbončke in jih pridoma uporablja, ko nam recimo mraz dela ledene rože na steklu plinske maske. Marsikaj od tega je moč videti tudi v inačici za xbox 360, vendarle je opisana za PC občutno lepša. Računalniška poleg tega podpira Nvidijin PhysX za strojno pospeševanje fizikalnega računanja. Le-to ni na stopnji Crysisa, je pa moč lomiti deske in metati stole naokoli. Najbolj pa navduši osvetljava, ki je dinamična, kar pomeni, da je moč vsako žarnico uničiti in s tem napraviti temo, v katero se moremo potuhniti.

Toda Metro ni skrivalniščina, vsaj dobra ne. Resda se lahko skrijemo v senco, pri čemer imamo na roki pokazatelj izpostavljenosti. Tudi nekatere stopnje so napravljene tako, da se je s tiholazenjem moč spraviti mimo nevarnosti. A zraven se pririnejo moteči dejavniki. Po tleh je denimo kot nalašč nametanega kup materiala, za katerega je nemogoče presoditi, kakšen glas bo dal od sebe. Vse prevečkrat se tiho kot miši plazimo mimo beštije, nakar kvazi moka na tleh zakruli, kot bi šlo za prašiča med klanjem. Še bolj hecna je fizika, saj se redno dogaja, da prevrnemo stol, čeprav smo tekli pet metrov od njega. In nenazadnje je umetna pamet zelo osnovne sorte ter zraven še malo hroščata. Sem in tja je zverjad lahko pihniti z daljave, ne da bi pogruntala, kaj se dogaja. Spet drugič nas vidi v trdi temi, čeprav nima mačjih oči.

Strelska akcija je zato na nož in neposredna. Mutanti nas zelo očitno hočejo čimprej pojesti in izvajajo zračne akrobacije, banditi pa nas želijo preluknjati ali vreči v zrak z granatami, vrženimi iz zaklona. Hudega taktiziranja zato ni, treba je dobro meriti in se odvleči v zavetje, če smo poškodovani, saj se zdravje obnavlja samodejno. Občutek pri streljanju je fajn, med drugim zato, ker orožja klikotajo in donijo svoji obrabljenosti primerno. Je pa problem v merjenju, saj so avtorji po neki čudni ideji zelo zožili vidno polje. Zver se nam mimogrede skrije pod 'kamero', zaradi česar je boj včasih po nepotrebnem tečen. Zraven spada še nekaj izvirnih elementov. Vmesnik s pokazatelji municije je večino časa skrit in se nariše na zaslonu le tedaj, ko nabijamo orožje. S tem so hoteli povečati filmskost izkušnje, učinek pa je žal predvsem ta, da vse prevečkrat nabijamo orožje samo zaradi tega, da vidimo preostale naboje. Nadalje, na veliko področjih, posebej na površini, kamor Artjom nekajkrat odvandra, si je treba nadeti dihalno masko. Ta se lahko v boju poškoduje, zato moramo paziti, da jih ne fašemo preveč. Poleg tega porabljamo dihalne filtre, ki jih moramo vseskozi iskati.

Ti pa niso edino, česar manjka, saj so zaloge vsega omejene in je treba izropati vse, kar ni pritrjeno. Na kartah se skriva množica odmaknjenih in skritih kotičkov, zato bodo raziskovalci prišli na svoj račun. Toda v Metru je žal vse skupaj prignano do absurda. Trupla s polnimi žepi ležijo dobesedno za vsakim vogalom in že po nekaj urah postane procedura predvidljiva in obrabljena, pokvari pa tudi prepričljivost. Če so surovine tako dragocene, zakaj jih lahko najdeš na vsaki drugi polici? Raznolike opreme je poleg tega malo. Med orožji je pol ducata brzostrelk, dve šibrenici in nekaj zanimivih pihalnikov na stisnjen zrak. To pa je vse. Od eksplozivnih reči sta samo dve ročni bombi. Preostanek opreme obsega masko in špegle za nočno gledanje. Torej nič oklepov, čeprav jih ves čas slinasto gledamo na svojih soborcih. Tudi raznolikih sovragov ni na pretek. Mutanti so videti več ali manj enaki, predvsem pa se enako obnašajo (z izjemo težkega skriptanega dela z veleopicami). Slično je s človeškimi nasprotniki. Igro tozadevno rešujejo skripte, ki nas postavljajo v raznolike situacije, od obramb pred navali do streljanja s pritrjenimi mitraljezi.

Metru 2003 zmanjka do vrhunskosti, predvsem glede boja, umetne pameti in raznolikosti opreme. Pozorni bodo opazili tudi, da nisem omenil sevanja. Res je, in sicer zato, ker je zanemarljivo. Sem in tja začne igra prasketati in dobivamo poškodbe, o kakem Geigerjevem števcu pa ni ne duha, ne sluha. Take reči, med katere bi štel še pristop s shranjevalnimi točkami, ki včasih niso najbolje postavljene, na koncu malo zbijejo oceno. A kljub temu je Metro 2033 zelo priporočljiv za ljubitelje prvoosebnih streljačin, saj na igralcu vsekakor pusti pečat. Tempo je briljanten, pripoved odlična, atmosfera nepozabna in izpostaviti gre, da smo od vzhodnjakov končno fasali dokaj zloščen špil brez grmade hroščev. Z dobrimi desetimi urami na navadni težavnosti ni med daljšimi, je pa gotovo med najbolj vzdušnimi. Toliko, da ga kljub odsotnosti večigralstva toplo priporočam.

Aggressor *bi se peljal s podzemnim vlakom, pa ga hočejo vsi na njem pojesti.*

83 fenomenalno vzdušje ✔ res dober tempo ✔ všečen dizajn stopenj ✔ hud videz in zvok ✔ nekaj izvirnih prijemov ✔ umetna pamet ni za prehvalit ✖ malo opreme ✖ ni večigralstva ✖ kupček nerodnosti ✖

4A Games / THQ

Izraba filtrov na maski povzroči občutno zarositev in s tem poslabšanje vidnega polja. Na tem mestu bi si res želel, da bi bilo moč filtre zamenjati ročno, saj je trenutno ta postopek samodejen.



Na množične navale beštij se je najbolje čim prej navaditi, ker jih je obilo. Prav na takih mestih daleč najbolj kolnemo nad shranjevalnimi točkami, ko nas ubije zadnji falot v napadu.





76 *Sneti oddrvi na piknik v izbrani družbi. A na poti se tolikokrat zaleti, da od njega ostane le risankasta palačinka.*

farbovita, priljudna in zabavna ✔ spodobna dirkalna mehanika ✔ luštne proge ✔ dosti vsebine ✔ morje segaške nostalgije ✔ preveč kopira Mario Kart ✖ verzija za PC je brez nalinijskega večigralstva ✖

Sumo Digital / Sega

Sonic & Sega All-Stars Racing

Za mnoge je Sonic Sega in Sega Sonic, nakar se počasi konča. Ajde, nekdo v Slovenski Bistrici pozna še Knucklesa, potem je pa maša res fertik. Toda v svoji sedeminvajsetletni zgodovini izdelovanja videoiger in sistemov si je ta japonski založnik/izdelovalec izmislil obilico likov. Več kot dovolj, da jih je v risankasto dirkalnico Sonic & Sega All-Stars Racing zapekel kar dvajset. Iz serije Sonic prišibajo modri ježevec, njegov temni jaz Shadow, lisica Tails in zlobni Doctor Eggman, od drugod pa leder šerif Rjo (Shenmue), dečva Ulala (Space Channel 5), fajterja Akira in Jacky (Virtua Fighter), posadka gmizavcev iz Chu Chu Rocket, kotalkar Beat (Jet Set Radio) ... Škoda, da ni zmaja iz Panzer Dragoon. Žur bi bil ognjevit.

Da bi bil fanovski servis še močnejši, pri 60 sličicah na sekundo dirkaš v nedrjih segaško močnih barv, zlasti nepopisno plave, medtem ko so proge speljane po okolicah iz Seginih iger. Zvrstijo se trdnjava iz Sonica, Tokio iz Jet Set Radia, ledena dolina iz Billyja Hatcherja, srhljiva graščina iz The House of the Dead, puščava iz Super Monkey Balla in tako dalje. Češnja na torti so melodije. Ker ne voziš ferrarijev iz Outruna, le neko rdeče zmene, ne poslušaš klasične Magical Sound Shower. Zato pa ne manjka številnih drugih pesmi iz vrste Seginih špilov, ki delujejo sproščujoče in nostalgično.

Nostalgična je tudi vsebina, saj je Sonic & Sega Racing klasična konzolastičnoavtomatna kartovščina, ki jo enostavno moraš dojeti v največ petih minutah, sicer si ne zaslužiš palcev. Najprej izbereš lik, s čimer hkrati določiš njegovo vozilce. Ta se razlikujejo po hitrosti, pospeških, okretnosti in turbaku. Ugledaš štirikolesnike in motocikle, pa tudi letala in vesoljske ladje, ki lebdijo nad stezo. Ulala! Na progi karjolico gledaš od zadaj in se trudiš prvi priti na cilj. Plin tiščiš domala nenehno, vmes pa pobiraš naključne dobrote, ki jih taktično uporabiš ob želenem času. Na seznamu so rakete, ki razčesnejo nasprotnika pred tabo, ovire za zasledovalce, neranljivost in podobno. Še pomembnejši pa je turbo. Tega sprožiš tako, da prevoziš ploščadi v tleh, ali z driftanjem. V drift preideš, če držiš ustrezno tipko v ovinku ali na ravnini. Dlje kot ga vzdržuješ, ne da bi kam treščil, dlje te izstreli, ko tipko spustiš.

Če ti to zveni znano, congrats, igral si kako od starih kartovščin. Najbrž Mario Kart, ki ga tale novinka kopira do onemoglosti. Zlasti glede drifta, ki je zaradi istih avtorjev sličen Outrunu 2006, in sistema bonusov. Ta veli, da tisti na repu dobivajo boljše, na primer neranljivost med drvenjem naprej in bombardiranjem tekmecev, oni spredaj pa bednosti, kot je boksarska rokavica, pfej. Poleg tega špil ni tako izpiljen kot Nintendov favorit, saj je gibanje vozilc bolj grobo, zlasti glede včasih groznega zatikanja ob ovire, dočim liki kartov ne morejo menjavati. Je pa igra po drugi strani manj odvisna od sreče in vseeno dosti izpiljena. To, da jo dojameš v nekaj minutah, ne pomeni, da nima globine, saj je treba zlasti na težjih progah natančno vstopati v ovinke z driftom, poznati sestavo pist ter se ubadati s sposobno umetno pametjo. Seveda pripeto na elastiko. Nekatere stvari se nikdar ne spremenijo.

Vsebine ne manjka. Enoigralska kampanja ima tri pokale s skupaj šestnajstimi linearno nanizanimi podtekmovanji. V vsakem so štiri steze, zmagaš pa na točke. Lahki sklop je res lahek, advanced te že prešvica, expert pa ne pozna heca. Z odpeljanimi miljami odkleneš kup dodatnih likov, muzike in prog, na katerih voziš dirke na čas. Če se ne ubadaš preveč z ločenimi 'misijami', ki postavljajo drugačne pogoje, recimo da zadnji dirkač v danem krogu izpade, in posamičnimi dirkami. Šele na njih ugotoviš, kako velika je zaloga prog in kako so raznolike ter dobro oblikovane, z bližnjicami vred.

Draž je takisto večigralstvo za dva, tri in štiri sodelujoče na razdeljenem zaslonu enega računalnika ali konzole PS3, xbox 360 oziroma wii. Tu smisel ni le golo dirkanje, marveč takisto zbiraš dragulje in se zaletavaš v areni. Vendar pa ima inačica za PC strašno pomanjkljivost, saj ne podpira dirkanja po spletu, kot jo vse ostale. Da je zaradi tega cenejša, je slaba tolažba. Če nameravaš igrati na konzoli, zaradi internetnega multija mirno dodaj pet pik.

Taka izpustitev ključnega elementa je res nesramna, izbirčnejši pa se bodo usajali še nad mankom zgodbe in občutnim kopiranjem klasik zvrsti. Čeprav takih iger manjka, bi Sega že iz ponosa lahko naredila špil, ki bi manj spomnil na zastavonošni dirkaški naslov največjega konkurenta Nintenda. A ne glede na to je Sonic & Sega All-Stars Racing jako simpatična arkadna dirkačinica, ki jo je zlasti fino igrati z naraščajem ali nedeljskimi gejmerji. Takimi, ki jih zaradi poznavanja drifta, ki špilu doda lepo dozo globine, pelješ scat za šalo, medtem ko jih nedolžno sprašuješ "Ej stari, pa kje se da tu v drugo?" Ah, Sega, kako sem te pogrešal.







Farbovitost in prijaznost sicer ne skrivata pošastne globine, a uspeha še zdaleč ne zagotovita golo tiščanje plina in samoumevno jemanje ovinkov. Sumo Digital obvladajo posel, zato so proge razgibane in z alternativnimi potmi, dočim sta važna tudi lik in njegovo vozilo. Nekatera orožja, ki jih pobereš, so zanimiva, recimo zvezdica, ki žrtvi pogled obrne na glavo, tako kot powerup v Wipeoutu, ki je konkurentu zmedel kontrole. Žal na peceju ne moreta voziti dva na eni tipkovnici, saj je treba priklapljati joypade. Je pa res, da igralnega ploščka niti ne potrebuješ, saj je šofiranje z digitalnim nadzorom zadosti natančno.







Necrovision: Lost Company

Barvajte me z voščenko presenečenja, ampak izvirni Necrovision (Joker 188, 51) je očitno prislužil nekaj cekina. Drugače založnik 1C Company ne bi naročil nadaljevanja. Tako nas komaj leto po prvencu že čaka Lost Company, ki spremlja prigode švabskega hudobca Jonasa Zimmermana. Njegovo popotovanje po frontah prve svetovne vojne, posutih z vampirji in demoni, ga iz znanstvenika postopoma preobrazi v izvirnega nekromanta, šefa iz enice. Oh navdušenje, kako naj te skrijem?

Poljska skupina The Farm 51 pri stvarjenju ni niti za ped odstopila od recepta. Lost Company tako kot predhodnik spada v podzvrst hitrih in živčnih streljačin, kjer te v vsakem trenutku naskakujeta najmanj dve četi sovragov. A pristop, ki je v Doomu, Samu Resniku in Painkillerju deloval odlično, so kmetje iz mesta Gliwice (kako primerno!) zmaličili do nerazpoznavnosti. Naj razložim. Osnovni princip dumačin je preprost: na eni strani je do zob oboroženi junak, na drugi legije nepridipravov, ki jih je treba sistematično odstraniti. Ker so zlobnjakarji običajno v nepošteni številčni premoči, mora biti tvoja orožarna napredna, stopnje pa omogočati umikanje in deljenje zlobcev na obvladljive skupine. Ko ta temelj pomešaš z dobrim dizajnom in ščepcem humorja, dobiš masovni eksplozivni razčefuk tipa Serious Sam. Ko se ga lotijo nespretneži brez smisla za igralno izkušnjo, je rezultat pak Necrovision.



Orožij je veliko, a se ponavljajo. Lep primer je šesterica malodane identičnih repetirk. Kul so šele vampirske pokalice.



Stopnji s frčoplanom in tankom poživita dogajanje. Izvedbeno pa sta na ravni preostanka igre, torej podpovprečni.

Glavna hiba Lost Company je enaka kot prej: izjemno nespretno oblikovanje stopenj in izzivov. Za začetek najeda najbolj podli in nezaželeni trik v igrah: pojavljanje sovragov za hrbtom. Trudoma spucaš neko področje in se živčno premikaš naprej, nakar te od spredaj naskoči ekskurzija gigantov, od zadaj pa te prične čohati magično teleportirani godalni kvartet zombijev. Špil te tako zavestno in nenehno peha v obkoljenost, dokler ga po desetih minutah razkačen ne odinštaliraš. Ali, če služiš kruh z opisovanjem iger, samopomilovalno zavzdihneš in nadaljuješ. Naslov ni dosti prijetnejši niti takrat, ko zahrbtnost pusti v predalu. Žverce so po vrsti brzinske potomke stripovskega junaka Flasha, zato kmalu ugotoviš, da ima izmikanje omejen smisel. Večini ne moreš uiti niti med polnim šprintom v nasprotno smer, kaj šele med klasičnim ritenskim in stranskim umikanjem.

To para živce že samo po sebi. A za podajo polne Necrovisionove izkušnje je treba popisati še dve mizeriji. Prva so pretirani posebni učinki. Kakor hitro se znajdeš v bližnjem stiku z nebodijihtreba, se pogled prične megliti in slika tresti, zaslon pa jamejo pacati obilne količine krvi. Posledica je, da vidiš bore malo, zategadelj namesto natančnega sipanja glavostrelov pobesnelo rešetaš in upaš, da boš preživel. Drugi mimosunek so same stopnje, saj vključujejo preveč rovov, ozkih prehodov, klavstrofobičnih sobic in nasmetenih pokopališč. V takih okoljih je izmikanje težavno celo ob najbolj spoliranih igralni mehaniki, kaj šele z LCjevim skropucalom od sistema. Necrovision je torej igra, ki večidel sestoji iz tega, da stopiš skozi vrata, nakar te iz vseh smeri naskočijo grdobije, ti pa napol slep mahaš, divje streljaš in se nadejaš preživetja. Zabavno? Dobro? Globoko? Privlačno? Nič od tega.

Vtis malenkost popravi orožarna. Pokalice niso biser izvirnosti, niti ni njih raba posebej veličastna. Zlasti motijo neuporabni namerilniki. A zato je nabor gromozanski, osrednja zanimivost pa je vihtenje dveh istočasno. Ker kanalje ljubijo osebni stik, Necrovision spodbuja hkratno rabo pušk in pripomočkov, kot so bajonet, lopata, gorjača ter magična vampirska rokavica, ki jo dobiš tik pred koncem. Z desnico tako deliš ognjeno pravico, z levico pa rišeš krvave nasmeške. Špil kombiniranje hladnega in toplega prepoznava ter nagrajuje s komboti, s katerimi polniš merilnik za upočasnjevanje časa.

A kaj, ko v zaledju čaka še toliko drugih malusov. Tu je grafični pogon, ki uporablja natanko tri barve: samomorilsko sivo, drekasto rjavo in kanalizacijsko zeleno. Okej, Necrovision se res dogaja med prvo svetovno vojno, a pretiravanje botruje edinole vzdušju, za opis katerega zadostuje poljubna kombinacija teh pridevnikov. Nato je tu kratkost. Ne le, da je Lost Companyja pol manj kot prvenca, temveč so Poljaki mirno uporabili cele stopnje in šefovske spopade iz prehodnika. Pa umetna pamet, ki te zazna in obstreljuje skozi stene. Pa kriminalno dolgi nalagalni časi. Pa slabo večigralstvo za do šestnajst sodelujočih, ki premore osnovni nabor načinov (prosti in skupinski deathmatch, plenjenje zastave, zadnji preživeli) ter venomer prazne strežnike.

Naredite mi uslugo. Če se vam lušta brezmožganske strelske akcije, si dobodite katero od uvodoma omenjenih klasik. Lost Company pa pustite pri miru, naj z načeloma nizko ceno 25 evrov na Steamu deluje še tako privlačno. Razen če potrebujete močno odvajalo.



Kapucasti hobiti sodijo v peščico novih nasprotnikov. Zaradi ekstra naspidiranosti in agresivnosti so nadvse nadležni.



Gigant z macolo je šef, ki se je pojavljal že v enici. Tako kot vozičkar z elektriko. In nekromant. Poljaki so pa res ceneni ...

Luni je storil samomor. Na nočni omarici je namesto poslovilnega pisma je pustil ta tekst.
–žalujoča familija in klub oboževalk

33 am ... orožarna? ✔ duhamorni nivoji ✖ slaba pamet ✖ manko občutka za izzive ✖ večina ostalega ✖

The Farm 51 / 1C Company


Nalog, v katerih bi nadzoroval le enega močnega komandosa, kot je bilo za C&C običajno, ni več. Še en kamenček v mozaiku manjkajočega.


Že če bi GDIjevi roboti lahko streljali samo na talne cilje, bi bila zadeva za nivo bolj kompleksna in manj enolična. Tako pa pew pew pew po vsem.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight



Če je kaj značilno za moderno dobo, je to pomanjkanje časa. Vsem se mudi in sleherno minuto je treba izkoristiti do skrajnosti, drugače ne bomo umrli čili in zdravi. Zato je bilo treba strimlajnati, kot se temu reče v nju slovinianu, tudi Command & Conquer. Nabiranje surovin? Gradnja baze? Sestavljanje vojske? Plezanje po razvojnem drevesu z izleti v stranske veje? Ne mi s tem upokojenstvom. A ni lepše, če je celotno oporišče združeno v velikem hodcu, ki ekspresno bljuva mogočno soldatesko in se lahko premika po bojišču? In če surovin ni več, tako da je brzinska proizvodnja omejena le z razvojno stopnjo ter populacijsko kapo? V bitkah lahko že po nekaj minutah sodelujejo močne enote, nadomeščanje izgub je brzinsko in če ti začne iti za nohte, hodca premestiš. Sodobni kromanjonec je tako zadovoljen, saj ima občutek, da je sekunde dobro izkoristil. Čeprav jih ni.
Dobro, Electronic Arts po eni strani razumem, saj so akcijske realnočasovne strategije precej okostenele. Hitrostno obratovanje brez baze je pač smer, ki so si jo izbrali za razgibanje zvrsti. Lahko ti paše, lahko ne, a predvsem je drugačna od tistega, kar smo v seriji že tolikokrat igrali. To ti postane jasno takoj, ko poženeš kampanjo (ta se čez nekaj pokroviteljsko obveznih tutorialskih misij razcepi na GDI in Nod) ter v znanem pogledu iz ptičje perspektive obiščeš razdejano futuristično bojišče. Naj gre za planine, ledeno planjavo ali mesto, povsod manjkajo trejdmarkovske zaplate tiberija, ki bi ga srkali harvesterji in ga vozili v osrednjo stavbo. Štorijalno je to utemeljeno tako, da sta se GDI in Bratovščina Noda pobotala in izgotovila Mrežo za nadzor tiberija, ki je omogočila izkoriščanje strupene snovi iz vesolja.
Posledica je torej nič tiberijskih polj in nič žanjcev, s tem pa tudi nič baze. Vse, kar imaš, je zajeten robotej 'crawler', ki taca okoli in se parkira na poljubno ravno mesto. Tam ima svoje območje vpliva, v katerem podložnike popravlja. Že vmes lahko poklikaš enote, ki naj jih izdela, kar traja manj za šibkejše in več za močnejše. Vsaka pa ne stane toliko in toliko surovin, marveč zasede neko število poveljniških točk. Če je omejitev vojske šestdeset točk, lahko narediš dvajset bojevnikov za tri točke, deset za šest ali malo mešano. Enote so kajpak proti nečemu močne in na nekaj občutljive. Toda nova finta je ta, da je lahko crawler treh vrst ali razredov. Ena sorta izdeluje napadalne enote, druga bolj obrambne, medtem ko se tretja osredotoča na zračne sile in podporne moči. Ker sta armadi dve, GDI in Nod, to načeloma pomeni šest variacij.
Odsotnost gradnje utrdbe in nabiranja surovin ter vpeljava premičnega osrednjega vozila sta elementa, namenjena zlasti pohitritvi dogajanja. In za to C&C4 vsekakor poskrbi, saj imaš v par minutah izgotovljeno konkretno udarno silo. Konzervirana strelska pehota in džipki hitreje skrbijo za manjše nasprotnike, tanki in roboti demolirajo večje, medtem ko štrene pletejo zračne sile, inženirji pa popravljajo poškodovance ter zavzemajo stavbe. V dveh enoigralskih kampanjah se s tako ali drugače sestavljeno jekleno pestjo napotiš po dokaj majhnih kartah in sesuvaš cilje, medtem ko za njimi premikaš crawlerja za dopolnjevanje izgub.
Sistem je sam po sebi v redu. Ne dopušča dolgih obdobij brez bitk in ni neumen. Vsak razred crawlerja nudi svojstven način igranja, recimo želvarjenje med filanjem super orožja pri obrambnežu. Uničence je treba hitro nadomeščati, zaradi omejitve poveljniških točk pa vsaka enota velja več kot običajno. Zlasti če je izkušena, saj veteranski status, ki si ga pridobi z uničevanjem sovragov ali nabiranjem tiberijskih paketkov iz razpadlih capinov, da večjo moč, boljšo zaščito ter samozdravljenje. Nadalje je tu nabiranje točk za raziskave, ki odklenejo nove enote ter obstoječim povečajo natančnost, hitrost, oklep in tako dalje. Te pike dobivaš sproti in s pobiranjem velikih kristalov tiberija. Modre kristale lahko odvlečeš v bazo ali jih uporabiš kot premične bombe. Prednost so tudi ključne zgradbe na karti, nad katerimi prevzameš nadzor, če si dovolj časa ob njih, in ki nudijo podporni ogenj ter prijateljska območja. Po tradiciji se lahko pehota infiltrira v zgradbe, inženirji pa plenijo lupine velikih poraženih bojnih strojev, kot so mamutski tanki in samohodke v slogu onih iz Vojne zvezd.
Težava je v tem, da je udejanjenje medlo. Potreba po raznoliki sestavi vojska iz Command & Conquer 3 (J165, 85) in razširitve Kane's Wrath (J177, 72) je v štirici opazno manj izražena. Sistem papir – škarje – platno od prej še vedno drži, a ne tako močno, zlasti ne v enoigralstvu. Dosti enot je kratkomalo nepotrebnih, saj večje in zdržljivejše nadomestijo veliko funkcij prejšnjih, sploh ko se nadgradijo. To se je dogajalo že prej, a je bilo treba za armado plačevati, tu pa je vse zastonj in klamfanje manjših edinic dostikrat nima smisla. Naletel sem sicer na večigralske partije, kjer je nasprotnik od mene zahteval malo večjo raznolikost vojske. Najbolj takrat, ko je selil crawlerja in uporabljal podporne moči višjega ranga, kot je Nodov ognjeni vihar. Prav tako v multiju ni dobro brezglavo vandrati po karti, medtem ko odvajanje sil za obrambo logično manjša udarno silo. A s taktičnega stališča levji delež večigralstva temelji na nerazgibanem udarjanju statičnih skupin, sestavljenih iz podobnih enot.


Hroščatost ni bistvena, a najeda. Povezava s strežnikom zna odleteti, vozila ne morejo pobrati izkušenj in izbiranje enot včasih kratkomalo spodleti.



Med udejstvovanjem te spremlja dobra glasba po zgledu Battlestar Galactice ter Ghost in the Shella. Malo pa je klasičnega C&Cjevskega žaganja.

Sneti komajda učaka zaključek tiberijske sage, nakar od razočaranja postane plešast in zblazni. Novi Kane je rojen!

- ✔ sistem ni napačen
- ✔ večigralstvo je v redu
- ✖ meh globina
- ✖ meh kampanji
- ✖ meh zgodba
- ✖ meh odklepanje
- ✖ meh zaščita
- ✖ meh izpiljenost
- ✖ meh zaključek sage

EALA / Electronic Arts

● Iz Rise of Nations si je C&C4 izposodil farbovite cone vpliva, ki pa imajo zaradi seljivega crawlerja manj posledic, kot bi si mislili. Tudi drugače je igra nareje-na za nezahtevneže. Menjavanje vrste crawlerja, česar ne moreš početi stalno, dostikrat nima bistvenega učinka, saj so tudi enote agresivnega razreda sposobne opravljati obrambne naloge. Umetna pamet pa se izkaže šele v posameznih bitkah (skirmish) na nastavitvi brutal, čeprav posebne bistrosti ne pokaže niti tod.

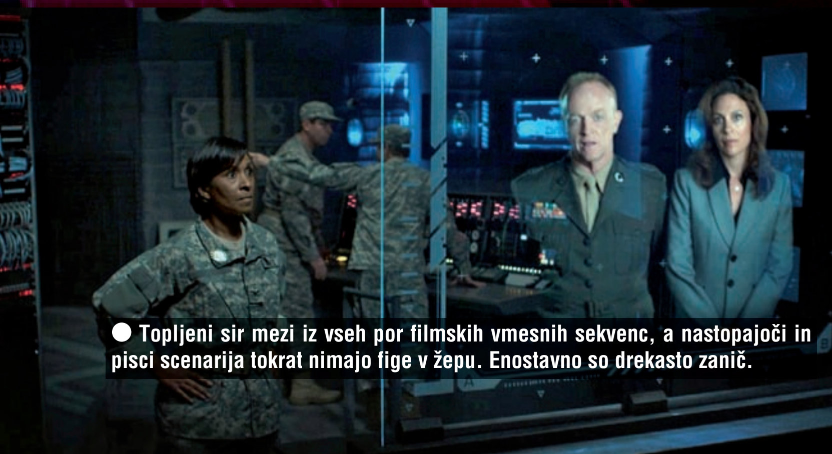
Neraznolikost spletnega multiplayerja (lokalne mreže itak ni, tako kot ne dedicated strežnikov) poudarja le en vdelani način: zavzemanje nadzornih točk. Na voljo je v variantah od eden do enega do pet na pet in se ga kmalu prenaješ. Nasprotno drži le v primeru, da imaš skupino ljudi, ki se spozna na mehaniko igranja in taktiko, ter da se udarjaš z drugo tako skupino. Tedaj je nekaj globine v igri mačke z mišjo, ko šibaš od stavbe do stavbe in premišljaš, katera vrsta crawlerja bi bila najboljša. Ne morem pa tega enakovredno primerjati s konkurenco, kot je Supreme Commander 2, in s predhodnico. Saj ne, da je bila trojka najglobljí RTS, a vseeno. Nemalo odvzame že dejstvo, da sta strani le dve namesto treh, saj manjkajo Scrini, novincev pa ni. V kampanji resda srečaš mutantske upornike, a so švohceni in nepomembni ter v multiju neigralni. Takisto sta si GDI in Nod presenetljivo podobna, saj gverilskost Bratovščine ni več tako izražena.

Da je Command & Conquer 4 dokaj površinski, je najbolj vidno v obeh enoigralskih kampanjah, GDIjevi in Nodovi. Ne le, da sta s svojimi štirinajstimi bistvenimi nalogami in nekako osmimi urami kratki. Sta linearni, njune misije pa pretežno nevznemirljive tako z vidika dogodkov kot taktike. Redka so presenečenja in zanimive, kočljive situacije, recimo branjenja proti vpadom z vseh strani (se spomniš Hrvaške iz C&C3?). Namesto tega tipično narediš vojsko iz čim močnejših enot, jim pripopaš nekaj inženirjev in ustaljensko radiraš vse pred sabo. Včasih moraš kaj braniti, a ni problema. Da igranje traja, je zaslužna gola trpežnost nasprotnikov. V GDIjevi kampanji se spomnim le enega dela ene misije, kjer sem moral taktično premikati crawler, menjavati njegovo pasmo in paziti, kako sem ustvaril armado. Domala vse ostalo je bilo neumno plazenje naprej z gručo robotskih in tankovskih vojščakov iz napadalnega crawlerja, ki je z mojim zgolj občasnim posredovanjem stala na mestu, očistila prostor, se premaknila za nekaj korakov, očistila prostor in tako dalje. Nodova kampanja je bila malo (ampak res malo) spodobnejša, ker njene enote niso tako večnamenske. Težavnost hard v nobenem primeru ni povečala globine. Namesto poštenega izziva sem fasal bedaste goljufije, kot je sovražni crawler, ki mi je iz niča treščil na sredo vojske in mi jo uničil, ter tovornjaki, ki sem jih moral braniti, a so bezljali po svoje. Argh. Teh dveh kampanj dejansko sploh ne morem primerjati s trojko, ki je bila po tej plati neprimerno boljša.

Res je, da lahko misije opravljaš sodelovalno po netu kot v Red Alertu 3, da je moč sproti menjavati vrsto crawlerja in da ima umetna pamet prebliske, kot sta najprvo napad na tvoje inženirje ter inteligentno avtomatično izbiranje tarč. A v splošnem je vse skupaj presenetljivo kilavo, dočim imajo tvoje enote amaterske težave z iskanjem poti in zatikanjem ob objekte. Zlasti je pokvečeno razpostavljanje v formacije (tiščanje obeh miškinih gumbov kot v C&C3) in morda je še dobro, da so te blažev žegen. Ne pomaga niti, da je grafika na splošno slabotna, tako z vidika stila kot podrobnosti. Del tega je mlačna, neraznolika okolica, s čimer še zdaleč ne cikam le na odsotnost pomorščakarstva. Nenavdihnjene kovinske ploščadi, dolgočasni gorski prehodi, generične bele planjave in utrujene enote pač niso tisto, kar bi se spodobilo za zaključek tako cenjene sage, kot je Poveljuj & zavzemaj.

Ki je za povrh še brez 'epskega' zaključka, ki ga obljublja škatla, saj je štorija razočaranje na domala vseh ravneh. Od dogajanja, ki je s svojim 'Kane je pošten – aja, ne, ni pošten' neskončno predvidljivo, prek tega, da se v bistvu nič kaj dosti ne zgodi, do apn koncev GDIjeve in Nodove kampanje. Tehnična kakovost posnetih filmčkov, ki zopet vključujejo žive igralce, je sicer na nivoju, in če si velik fan serije, boš izvedel nekaj zanimivosti. Ampak težko verjamem, da se bo katerikoli dolgoletni igralec C&Cjev počutil izpolnjenega, saj pripoved izzveni amatersko. Sploh ker so na eni strani skušali vpeljati poudarek na resnosti in temačnosti, pri tem pa pozabili, da je to težko doseči ob tako obupnih nastopajočih, med katerimi ni več znanih imen. Še Joe Kucan, ki upodablja Kana, je videti naveličan, kaj šele kelnarji in kelnarice iz losangeleških beznic, ki so jih najeli za vloge nezapomnljivih spremljajočih oseb.

In kot da bi se založnik prav namenil, da bo Command & Conquer za finale čim bolj umazal, je udejanjil še dve neumnosti. Ena je tečna antipiratska zaščita, ki tudi za puščavniški del zahteva, da si vpisan v EAjeve internetne strežnike. Če nimaš neta, na igro kar pozabi, če ga imaš in se zveza vmes prekine, pa ti špil ne upošteva tistega, kar si vmes pridobil. Res genialna poteza. No, vsaj položaji se shranjujejo na disk, ne na oddaljen strežnik, in špil lahko inštaliraš neskončnokrat ter kjerkoli. Druga traparija je sistem odklepanja enot in moči. Z udejstvovanjem v eno- in večigralstvu nabiraš skupne izkušnje, s katerimi odpiraš robo za GDI ali Nod. To morda niti ne bi bil kamen spotike, če ne bi sistema uredili tako, da imaš ob zaključku ene in druge kampanje odprti le kaki dve tretjini dobrot. Ostalo si moraš nabrati z nadaljnjim igranjem, ki se zna hitro spremeniti v grindaški dolgcajt. Kje je zdaj tisti silni prihranek časa, ki ga je hotel C&C4 doseči s pohitritvijo dogajanja?!



● Topljeni sir mezi iz vseh por filmskih vmesnih sekvenc, a nastopajoči in pisci scenarija tokrat nimajo fige v žepu. Enostavno so drekasto zanič.



● Dvanajsterica večigralskih kart je zadovoljivo oblikovanih, manjkajoči folk je moč nadomestiti z boti in prisotna sta lahko dva opazovalca.

Prison Break: The Conspiracy



Da tihotapski model ne pozna stanja preplaha, je do neke mere opravičljivo. Smešno bi izpadlo, če bi v kehi pazniki naenkrat prenehali z iskanjem ubežnika in šli na čik pavzo.



Daj ga, na gobec! Z eno roko, z drugo, še enkrat z levico, z desnico, z roko ... Ne, raznolik tepež ni močna stran igre.



Dramski nastop likov je na nivoju Wentworth Millerjevega, ki v niziki igra Michaela. Ne ravno bleščeč, torej. Lično grafično srčiko bo Zootfly nemara bolje izkoristil kje drugje.



Vlamljanje je preprosto, QTEji pa le malo manj. Zlasti zato, ker se ukazi na zaslonu menjujejo nekam nerodno, iznenada.

Odlična prva sezona gor ali dol, nanizanka Prison Break se je na malih zaslonih izpela precej, heh, kriminalno. Od špila si glede na pretekle poskuse digitalizacije televizijskih serij hiše Fox resda ni šlo obetati mojstrovine. Svojčas smo se igralci 24: The Game od razočaranja denimo skorajda pridružili teroristom. Žarek upanja pa je vendarle dopuščala novica, da je prvotni založnik Brash, ki je danes pokojni, kovanje licenčnice zaupal slovenskemu razvijalcu Zootfly. Kako so se torej odrezali naše gore listi?

Če bi sklepal samo po tem, koliko bodo od nekje osemurne izkušnje odnesli tisti ljubitelji serije, ki jih zanima surova igralna plat, bi bila lahko sodba nekoliko milejša. Tiholazenje, ki je naša poglavitna dejavnost v zaporu Fox River, izvajamo na stokrat zaužit način, ki pa je hkrati zimzelen in do neke mere kratkočasen. Skriti za zidovi, pulti, zabojniki in drugimi scenskimi gradniki najprej potrpežljivo čakamo, da pazniki, sojetniki in vzdrževalci pogledajo v drugo smer ter nadaljujejo z obhodi. Nato jo za njihovimi hrbti podurhamo do prehoda v naslednjo sobano, pri čemer pazimo, da s sunkovitim gibanjem ne povzročamo hrupa. Vmes se ogibamo varnostnim kameram, ki jih lahko začasno onesposobimo, če se prikrademo natančno podnje ... skrivamo se pod vozili in kukamo iz kovinskih omaric ... in iščemo zavetja za loputami zračnih kanalov. To spremlja enostavna mini igrica odvijanja vijakov, sorodna oni, s katero odklepamo vrata. Kasneje, ko kriminalni prebivalci Fox Riverja zanetijo bučno rabuko, nam ponagajajo ostrostrelci, med smukanjem po zastraženi zunanjosti jetniškega objekta pa nas dodatno obremenjujejo svetlobni snopi iz žarometov in varnostniki z daljnogledi. Med lokacijami v pržonu najdemo vsečno oblikovano travnato dvorišče, osrednji prostor s celicami, kuhinjo, skladišča, ambulanto, kotlarno in podzemne sekcije. Da je premikanje po njih karseda neopazno, pa si često pomagamo s plezanjem po stropnih ceveh in požarnih lojtrah ter s stegovanjem po izboklih stenskih elementih.

Še kar pestro igranje skrivalnic, torej? Mnjah, niti ne, saj se vzorec od prvega do zadnjega poglavja praktično ne spremeni in ne nadgradi. Venomer najprej prejmemo nalogo, ki se skoraj brez izjeme tiče prikritega potovanja do predmeta, očitno označenega na mini karti. Izjema je igranje na najvišji težavnosti, kjer zemljevidka ni. Prebijemo se mimo paznikov s prevelikimi plašnicami in komajda omembe vrednimi preiskovalnimi rutinami, ki ob zaznanju naše malenkosti itak ne sprožijo metalgearskega splošnega preplaha, pač pa nam naložijo, da vajo ponavljamo od zadnje nadzorne točke. Prakso nato v tem stilu drgnemo vse do devetega poglavja. Da se Conspiracy rutino trudi prekinjati z občasnimi pretepaškimi vložki in osnovnimi QTE-dogodki, je pohvalno. Manj pa veseli to, da sta obe pritiklini komajda razviti. Splоh mlatenje bi lahko od nas zahtevalo kaj več od dveh zamahov in blokiranja. Zaradi plitkosti sam sebi namen izpade tudi ločen tepežkalni modus za dva nabijača za enim računalnikom.

Nas naslov preseneti s konkretno štorijalno razširitvijo vesolja zaporniške drame? Žal ne. V Fox River prispemo pod krinko jetnika oziroma agenta Toma Paxtona, ki ga v TV-seriji ni, da bi raziskali, kaj ima za bregom genialni Michael Scofield, glavni protagonist nadaljevanke. Pri tem pa ne izvemo za noben ključen pripetljaj, ki ga ni obelodanila že prva sezona nizike. Ki je edina, s katero se igra bavi. Podobno nepoglobljena so bežna srečanja s 3D-modeli likov z malih ekranov, ki so svojim človeškim ustreznikom še kar podobni (odštevši seveda tiste igralce, ki prenosa svojih obličij očitno niso dovolili), vendar so za današnje standarde leseni in neživljenjski. Intenzivna brata Michael in Lincoln, mafiozni Abruzzi, psihopatski T-Bone, dohtarca Tancredi, temnopolti C-Note, kapetan Bellick, Sucre in izbrani ostali nastopajoči nas, če sploh, običajno nagovorijo le z namenom, da bi nas fizično nadlegovali ali nas poslali na novo poštarsko misijo. Se moremo veseliti vsaj še nikoli videnih filmskih odlomkov, zakulisnih dokumentarcev in podobnih priboljškov? Nak, saj nas špil po tej plati pusti suhih ust. Sedenja v kehi vreden minus!

Kdo natanko je odgovoren za to, da je Zarota po igralni plati po svoje tekoča in v splošnem neproblematična, kot celota pa površinska in komajda zadostna tiholazščina z akcijskimi vložki, ki je povrhu nezanimiva po licenčni plati, je vprašanje, ki bi zahtevalo daljšo analizo. Še najmanj gre najbrž kriviti ljudi iz Zootflya, ki so se med kovanjem spopadali s vsakovrstnimi tehničnimi in organizacijskimi tegobami. A kaj hočemo. Dober odvetnik marsikoga reši kazni, igralci pa smo neizprosni sodniki.

Odkar je bil Case v Fox Riverju, se prha brez mila in s hrbtom ob steni.

55

spodobna replika zapora iz nadaljevanke ✔ v osnovi zadostno igranje skrivalnic ✔ slovenski avtorji ✔ ponavljajoča se narava tiholazniškega modela ✖ splošna plitkost mehanik ✖ slab izkoristek licence ✖ nezanimiva zgodba ✖

Zootfly / Deep Silver

ZIDAR DIGITALNEGA FOX RIVERJA

Za nas si je čas vzel Matevž Štular iz Zootflya, vodja oblikovalcev stopenj za Prison Break in na splošno kul dečko, ki nam bo pomagal nekoliko odstreti zastor z zakulisja produkcije iger.

Pozdravljen, mojster. Povej nam za začetek, koliko ljudi je potrebnih, da napravijo igro, kot je Prison break? In kaj sploh počne vodja, kot si ti?
Lep pozdrav Jokerju, sem vaš bralec od prve številke dalje. Neposredno v hiši je sodelovalo okoli 40 ljudi. V to so zajeti vsi zaposleni na Zootflyu, od programerjev, animatorjev in oblikovalcev stopenj do grafikov, beta testerjev in mojstrov zvoka. A to je le glavnina. Tu je še kup zunanjih sodelavcev: outsourcing studiji, ekipe preizkuševalcev, marketingarji, pisci, sinhronizatorji, zajemalci animacij ... Ko jih preštejem, smo hitro blizu številke sto. Sliši se dosti, a pri velikih razvijalcih so te številke tudi do trikrat večje.

Kako je prišlo do tega, da ste dobili igro v razvoj?
Glavno vlogo pri izbiri razvijalca je imel prvotni založnik igre, zdaj že pokojni Brash. Eden odločilnih dejavnikov je bil naš tehnični demo za igro TimeO. Demo je bil za ljudi pri Brashu dokaz, da imamo dober igrin srček ter sposobno ekipo za pripravo takega projekta.

Kako poteka izdelava igre po licenci?
Sam način dela ni tako zelo drugačen kot pri izdelavi nelicenčne igre. Je pa tu razvijalec veliko bolj omejen glede zgodbe, likov in okolja. Kar je lahko tudi pozitivno, sej je veliko stvari definiranih že pred začetkom razvoja in developer lahko svoje moči usmeri drugam.

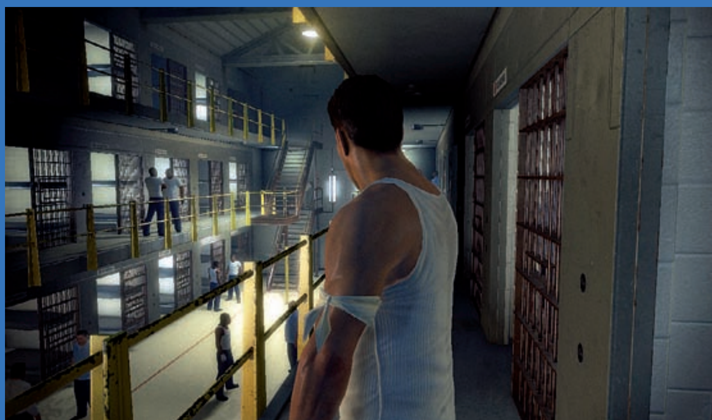
Kdo je bil odgovoren za zgodbo, kdo jo je odobril? Koliko je pri tem sodeloval nosilec avtorskih pravic, torej družba Fox?
Osnutek zgodbe smo napisali pri Zootflyju, v sodelovanju z Brashem. Nato se je vmešal Fox in njihovi pisci so predelali ter dodelali nekatere segmente. Kasneje je bilo še nekaj iteracij in zgodba se je dodatno razvijala na relaciji Brash-Fox-Zootfly. Na koncu je Fox zgodbo dokončno odobril.

Večino glavnih likov so ozvočili igralci sami, ne pa vseh. In nekateri si sploh niso podobni. Zakaj tako?
Kontaktirali smo vse ključne igralce prve sezone Prison Breaka. Namreč, da upodobiš nekega človeka, moraš imeti pogodbo z njim osebno. Z nekaterimi se nismo uspeli dogovoriti, tako da smo bili prisiljeni napraviti povsem drugačne like. Prav vsi, s katerimi smo se uspeli dogovoriti, pa so posodili tudi svoj glas. In bili za to dobro plačani :).



Ljudje si predstavljajo, da izdelovanje iger poteka podobno kot snemanje filmov. Torej scenarij kot podlaga, nakar je vse odvisno od režiserja. A ni čisto tako. Kaj je bistvena razlika?
Določene vzporednice so, vendar je proces precej drugačen že zaradi narave medija. Igre so interaktivne, zato je treba biti pri razvoju pozoren na svobodo, ki jo ima igralec. Filmski scenarij lahko primerjamo z 'game design documentom', ki je temelj vsake igre. Režiser je po drugi strani oblikovalec stopenj – level designer. V prvi vrsti se mora prvi držati scenarija in upoštevati idejno zasnovo igre. Oba pa imata določeno svobodo, tako da lahko spreminjata detajle, obrneta vrstni red dogodkov in podobno.
Pri filmih so drugi delavci podrejeni režiserjevi viziji. V Zootu pa imamo navado, da ljudje, ki so zadolženi za izvedbo, vplivajo na dizajn. Animatorju ali programerju predstavimo idejo in se posvetujemo, ali je izvedba realno izvedljiva v želeni obliki ter času. Tako se zamisli dopolnjujejo in porajajo nove. Če je ideja napačno predstavljena, bo tudi izvedba nepopolna. Posledično trpi igra. Zato mora oblikovalec stopenj dobro predstaviti idejo, saj jo bo moral navsezadnje ravno on vključiti v stopnjo. No, končno odločitev vedno poda vodja ekipe, ki je seznanjen s širšo sliko.

Torej je tvoja naloga tudi, da posamezni deli, ki jih izdelajo različni oblikovalci, delujejo kot enovita celota?
Nujna je komunikacija v ekipi. Veliko je iskanja kompromisov in alternativ, če ideja ni izvedljiva časovno ali tehnično. Vse prehitro se zgodi, da oblikovalec v svoji ustvarjalnosti zaide predaleč, nakar je njegove želje težko izpolniti. Zato moraš biti na tekočem z razvojem vseh elementov igre. Tu je v veliko pomoč producent, čigar naloga je vedeti, kakšen je napredek na vseh frontah. Iz tega razloga imamo tedenske sestanke, kjer se dobimo vodje vseh področij in izmenjamo informacije.



Med izdelavo Prison Breaka ste se srečali z mnogimi težavami, tako tehničnimi kot poslovnimi. Kako je to vplivalo na razvoj?
Velik minus razvijanja po naročilu je odvisnost od naročnika in njegovih idej. Brash je bil kot nov in neizkušen založnik katastrofa. Dvakrat so nam sredi razvoja spremenili koncept igre: Prison Break naj bi bil sprva tretjeosebna streljanka, nato pa peskovniški špil tipa Grand Theft Auto. Take spremembe negativno vplivajo na motivacijo zaposlenih in na kakovost izdelka. Uveljavljenim razvijalcem je tu malo laže. No, Brash je potem šel pod rušo, mi pa iskat novega založnika, kar je pobralo kup energije in časa. Po podpisu pogodbe z Deep Silver smo si oddahnili in brez njih igre verjetno ne bi končali. Z njimi so prišle nove ideje in zahteve, a k sreči tudi profesionalen odnos.

Kaj ste se iz tega naučili? Vem, da že delate na novi igri. Je zdaj delo kaj lažje?
Prison Break nam je dal ogromno izkušenj in možnost na novo postaviti oziroma popraviti delovne procese. Ob tem smo pogon predelali za PS3, kar je znaten dosežek. Sedaj delamo modularno: stopnje so izdelane iz med sabo neodvisnih, standardiziranih objektov, ki so kot opeke ali lego kocke. Tako lahko več ljudi hkrati dela na istem nivoju – animatorji na sekvencah, grafiki na objektih, oblikovalec stopenj na skriptah in poteku. Funkcionalno srce igre doda možnost, da vidimo svoje delo v akciji od prve faze razvoja. Narejenih imamo že nekaj nivojev, ki so vizualno nepopolni, a skoraj stoodstotno igralni. Tako laže preskušamo ideje in preoblikujemo stopnjo, še preden grafiki dokončajo mnogopoligonski model pošastka z osvetlitvijo in vsem, kar spada zraven, nakar grdo lutko preprosto zamenjamo. Mnogo bolj kul kot nekoč.

Seveda ne morem mimo klasičnega vprašanja. Kakšne odlike mora imeti mladec, da lahko postane del tima, ki izdeluje igre? Morda iščete koga?
Vedno iščemo nove, nadarjene in zagnane ljudi. Ni nujno, da so mladci, je pa povprečna starost res precej nizka. Med iskanimi kvalitetami bi izpostavil zlasti ustvarjalnost in strast do razvijanja iger. Vsekakor pomaga tehnično predznanje, recimo poznavanje Maye ali Photoshopa, in izkušnje z razvojem iger. A to ni bistveno. Važneje je stalno se učiti in napredovati ter se dobro ujeti z ekipo.

Če bi imel sto milijonov in bi jih moral porabiti za izdelavo igre, kaj bi bil tvoj sanjski projekt?
Hehe, dobra. Odločitev bi bila težka, bi pa šlo za večigralski naslov. Verjetno za hitro streljanko, kot je Quake 3, ali za realnočasovno strategijo. Nemara celo za masovko z najboljšim iz obeh svetov. S takim proračunom bi lahko oba elementa naredil kvalitetno. Vem pa, kje bi postavil studio – nekje globoko v Karibih ...

Dragon Age: Origins – Awakening

Pa se vrnimo v izvrstni frp Dragon Age: Origins, najboljšo igro lanskega leta po našem izboru! A ne v obliki še enega preigranja, ki ga omogoča njena zapletena zasnova, niti ne po zaslugi kakega novega koščka mimogredne dodatne vsebinice v slogu Return to Ostagar, kakršno Bioware na spletu trži za drobiž. Awakening je namreč velik dodatek, ki ga za okrog 25 evrov prodajajo na ploščku ali kot dolpoteg. Zanj potrebuješ nameščen Dragon Age, kar je glede na vsebino logično, saj se nadaljuje kmalu po njegovem koncu in se za tistega, ki Dobe zmajev ni igral, ne zmeni. Novinec se v njem ne bi znašel, saj se razširitev niti najmanj ne trudi, da bi pošteno razložila situacijo ali te z učnimi pripomočki nežno vpeljala v godljo.

Ji gre to šteti v slabo? Menim, da ne. Zelenec naj pač nabavi Dragon Age, ki mu je cena medtem padla in je dolg, epski, bleščeč predstavnik zvrsti, narejen po zgledu starih klasik a la Baldur's Gate. Dogajanje v njem spremljaš iz ptičje ali izzaramenske perspektive, med katerima gladko menjavaš z vrtenjem miškinega koleščka. Poveljuješ največ štiričlanski druščini klasičnih poklicev (bojevnik, lopov, coprnik) z dosti specializacijami, pri čemer glavni lik usmerjaš neposredno ali s klikanjem po tleh. Ko pride do boja, s kliki določiš sovražnika in dejanje, recimo zabodljaj, ognjeno kroglo, pitje refoška, strel z lokom ali priklic pomagaške živali, nakar opazuješ, kaj se dogaja. Vendar to še zdaleč ne pomeni, da je fajt trapast, saj je kleč v taktiki in izbiranju pravilnih povelij glede na situacijo. Na črti z dejanji na spodnjem delu zaslona, ki jo je moč krojiti po lastnih željah, počiva na ducate izbir, in zelo važno je postavljanje v prostoru. Čarovniki in lokostrelci zadaj, bojevniki spredaj, lopovi nastavljajo pasti in zabadajo capine v hrbet, po možnosti z zastrupljenimi rezili, bojevniki vlečejo pozornost nase z živalskimi kriki, se skrivajo za ščiti ali berzerkirano navaljujejo ... Pri vsem ti pomaga aktivni premor, ki ustavi dogajanje in ti omogoči, da v miru premisliš. Koristno, saj te hočejo za goltanec popasti številni monstrumi, od zombakljev in kostkotov do več orjaških zmajev ter mnogih izpeljank zlobnjaških čekanastih Darkspawnov.

Ko se ne bojuješ, nepremočrtno vandraš širom zajetne srednjeveške fantazijske dežele, narejene po zgledu Tolkiena. Obiskuješ številne lokacije na nadkarti, govoriš z ljudmi, opravljaš raznolike glavne in stranske kveste, rešuješ miselne uganke, mešetariš z opremo, napreduješ do različnih koncev ter spoznavaš sotrpine, ki imajo veliko povedati in v marsičem niso klišejske lutkice. Zanimiva je tudi krovna zgodba Dragon Aga, ki korenini v standardni fantaziji, a upošteva temačne smernice sodobne tovrstne literature in se udobno postavi med Gospodarja Prstanov ter Martinovo Pesem ognja in ledu. Kot pripadnik starodavnega reda Sivih čuvajev, Grey Wardenov, rešuješ celino Thedas in kraljestvo Ferelden pred navalom orkom podobnih nakaz izpod zemlje, pri čemer naletiš tako na veličastne heroje in brhke dekline kot dvorne spletke ter moralno dvoumnost. Redkokatera oseba je brez svoje ozadne štorijice, ki njene odločitve osvetli iz več zornih kotov. To med drugim velja za Darkspawne in njihovega komandanta Naddemona.

Awakening, za katerega veljajo vsi našteti elementi, zakoliči dejstvo, da Archdemona ni več. Toda dežela še ni osvobojena temne zalege, saj se ta po razbežanju vnovič pojavi, le da zna tokrat sumljivo razmišljati in govoriti. Hmm, kaj neki je za tem? Izvedel boš kakih dvajset ur po začetku, ko se javiš na dolžnost kot novi poveljnik reda Sivih čuvajev v trdnjavo Vigil's Keep. Ta stoji blizu mesta Aramanthine na severovzhodni obali Fereldena. Njena bližnja okolica je novo območje delovanja za uvožen stari ali povsem svež lik. Če prvi še ni na 18. razvojni stopnji, ga špil tjakaj prestavi in ti omogoči razporeditev izkušenjskih točk po lastnih željah, ob čemer obdržiš vso opremo ter specializacije. Novinci pa začno kot Gray Warden iz Orlaisa na osemnajstem levelu s spodobnim orožjem in oklepom. Izpeljank zaključka je zopet več, glede na to, koga imaš v druščini in kaj si storil proti koncu. Nisem pa opazil kakih posebnosti po zaslugi tega, da sem igral z likom iz Origins. V vsakem primeru lahko svoje klavce pritiraš do 35. nivoja.

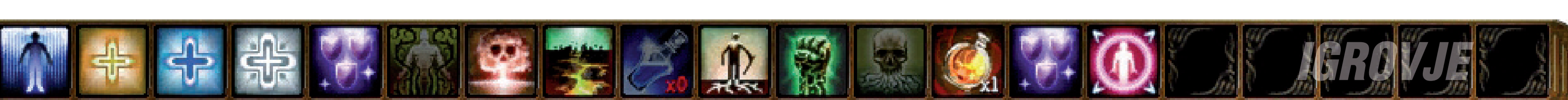
Vsekakor je pohajanje po novem območju prijetno, zlasti če se hočeš potopiti v dobršno količino bistvenih in nebistvenih nalog, saj je dodatek količinsko izdaten in poudarja odlike prvenca. Sproti obiščeš mesto

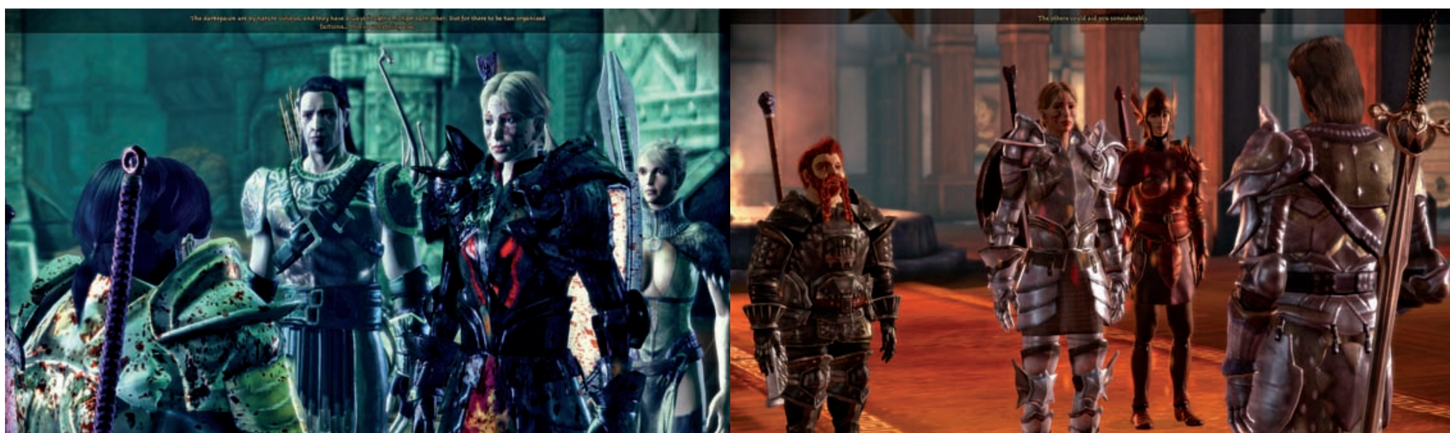


Svetlih, nezamorjenih območij je v Awakeningu malo, saj zvečine tičiš v podzemnih tunelih in mestih, močvirjih ter utrdbah, jasno nebo pa zakrivajo oblaki. Temu primeren je izbor sovražja, saj je ličinkasta temna zalega res ostudna. Zlasti ko te naskoči, zbije po tleh in te pol minute grize po frisu ter gonadah. O fuj.



Glede na ime špila je logično, da te na več mestih začopatijo zmaji. Sem pa v tej smeri pričakoval več od nekaj velekuščarjev, ki jih za nameček ni problematično ukiniti. Več težav kot z električnim legvanom, s katerim se spopadeš na barju, če najdeš vse zmajske kosti, sem imel z njegovo žlahto v temeljni igri.





● Grafičnega pogona niso preoblikovali, zato so frisi solidni, a ne tako življenjski kot v Heavy Rainu in FFXIII. Awakening je na voljo še za xbox 360 in PS3, le da za slednjega ne na ploščku, marveč le kot dolpoteg s Playstation Stora. Kako kupovati v njej, izveš v Jokerju 198, članek Konzolne spletne trgovine.



● Na levi sliki vidite eno od par ugank(ic), ki rahlo pestrijo igranje in so manj opazne kot tiste v Origins. S klikanjem po križiščih je treba vzplameneti celotno mrežo med velikimi kamni. Desno pa je 'nudl mod'. Saj ne, taki so privzeto, če jim odstraniš oblačila. Dragon Age drugače ima mode za orenk nagoto. Poguglajte.

Amaranthine, uklet gozd, močvirje s prekleto vasjo, rudnike, veliko škratjo utrdbo in sandokansko oporišče ter znova odideš v dimenzijo Fade. Kot novi šef Vigil's Keepa na grbo fašeš bolj ali manj pomembne težave kupa novih likov, od podpoveljnika in kmetskega prebivalstva do meščanov ter članov tvoje druščine. Ti so zvečine frišni in imajo zopet veliko povedati o svoji preteklosti in neumnostih, ki so jih bili storili, tako da prenekatero minuto sodeluješ v čvekih z njimi. Če hočeš, seveda – lahko se tudi ne zmeniš zanje. Isto velja za kodeks, enciklopedijo Biowarovega novega sveta, ki nabrekne s prej nevidenimi podatki.
Levji delež kvestov je klavske narave, pri čemer naletiš na električarskega zmaja, oklepljene ogre, oživelo drevje in ogabne mutanske darkspawnarske ličinke. So pa tudi iskalsko-nabiralni in pogovorni, kjer izbire vodijo do različnih izidov. Z našpičenim jezikom in prepričevalnimi spretnostmi se tepežu bodisi ogneš, bodisi vanj na polno zakrmariš. Debatiranje pride do polnega izraza v trdnjavi, kjer ti za vratom visijo lokalni veljaki, ki od tebe pričakujejo, da jim boš v zameno za podporo mazilil podplate. Takisto je Vigil's Keep obrambno šibek, zato je treba z opravljanjem nalog zbrati dovolj cekina in dragocenih materialov, da okrepiš zidove in oborožiš vojsko. Obenem moraš zazidati nevarne prehode in nagovoriti dovolj trgovcev, da začno mešetariti prav v tej utrdbi. Slejkoprej te čaka njena obramba pred vpadom negativcev, ki je lažja, če si prej poskrbel za njene potrebe. Tu in še na enem mestu dobiš na zaslon nekaj ikon, s katerimi v spopad prikličeš umetnopametne pomagače in udare katapultov. S tem imaš vsaj delen občutek poveljevanja armadi, čeprav pogon podrobnejšega strateškega ukazovanja ne omogoča.
Aktivnosti tebe in tvojih spremljevalcev, med katerimi so lahko glede na pogovorne izbire pohotni škrateljc, obubožani sorodnik zarotnikov iz prvenca in coprniška vilinka, spremlja v redu štorija. Ta vpelje par novih oseb, je znova temačna in spodobno razloži nenadoma samozavedajočo se temno zalego. Kakovosti in širine temeljne pripovedi sicer ne dosega in glavno negativno bitje je docela nevznemirljivo. A ne gre ji odrekati všečnosti za tistega, ki ga zanimajo poglobljeni vzroki za haranje Darkspawnov.
A kakor je Prebujenje prijetno, tako epskih in vznemirjenih čustev kot temeljni Dragon Age: Origins ne vzbudi. V prvi vrsti zato, ker premalo inovira. Način igranja ostaja docela enak, saj se omejitev števila članov druščine ne poveča, niti ni prej nevidenih ras ali poklicev. Je le šest novih specializacij, po dve za vsak poklic (bojevnik: spirit warrior, guardian ... čarodej: keeper, battlemage ... lopov: shadow, legionnaire scout), ki bi jih s taktičnega bojevalnega vidika stežka oklical za velike pozornosti vredne. V bistvu sploh ni nujno, da jih usvojiš, saj stari prijemi s starimi specializacijami delujejo praktično v vsem Awakeningu. Ko jih, pa ugotoviš, da nisi naredil dosti ne z vidika moči, ne igralnih prijemov. Slično nebistvene so dodane veščine, kot so večja vitalnost in koncentracija v boju ter kovanje run v opremo glede na nabrane načrte. Hkrati primanjkuje novih vrst monstrumov, zlasti takih, ki bi res preizkusili taktično spretnost in nudili velik izziv nabildani druščini. Definitivno je premalo zmajev in odurnosti iz Zemljinih črev, ki bi te učile kozjih molitvic. Drugače povedano, tale dodatek je precej lahek. Na normal sem prvič umrl šele čisto na koncu, hard ni bil ravno trd oreh in šele nightmare ponudi nekaj orenk izziva, a ne opazno več kot temeljna igra. Trdim, da bi morala biti razširitev bolj zajebana, saj je očividno namenjena veteranom.
Bioware bi se lahko takisto bolj potrudili pri kompletnosti kvestov, saj je kar nekaj takih, ki se zdijo nedokončani oziroma so brez dostojnega viška. Pa glede raznolikosti okolice, ki zvečine samo ponavlja že videno. Smo res potrebovali še eno podzemno škratje mesto? Celo ključna moralna odločitev na koncu je prenesetljivo podoba oni v Origins, da ne omenjam dobršne količine šefov, ki izzovejo krepak občutek že videnega. Izlet v Fade je tokrat kratek, kar bo za nekatere plus, a je obenem dosti manj kompleksen. Ni več multiplih začetkov, ni romantike s člani odprave, njihova mnenja imajo dosti manj posledic, govorci so opazno bolj amaterski kot v Dragon Age. In tu so stare zamere, kot so hrošči, totalna odsotnost večigralstva in teženje z omejenim inventarjem. Zopet je vdelana omejitev 80 kosov iste vrste na likih in čisto nobenega razloga ni, da ima zaboj v Vigil's Keepu, kamor odlagaš robo, omejeno prostornino.
Dragon Age 2 menda pride že naslednje leto. Zato smo kasirali dodatek, ki je prijeten in bolj zagretemu igralcu Origins ponudi spodobne nove urice v objemu starega favorita. Kaj več kot to pa ne.

Sneti si utira pot po novih predelih fantazijske dežele, a ta se mu zdi bolj in bolj znana. Čarovnija!

72 solidna razširitev, ki poudarja odlike prvenca ✔ nemalo vsebine ✔ malo novosti ✖ prelahka ✖ stare kaprice ✖

Bioware / Electronic Arts

The Settlers VII

Začetek devetdesetih let je že slišal za zvrst strategij graditeljske sorte. Zidarski navdušenci smo namreč špilali najmanj SimCity in Caesarja in zato obvladali postavljanje bajtic in premikanje drsnikov v menijih čez ves 640 x 480 pikslov širok ekran. Nakar je nemški studio Blue Byte leta 1993 na amigo, naslednje leto pa še na PC poslal špil The Settlers, ki se je razlikoval od žlahte.

Naj ponazorim, kajti sistem iz prvih Naseljencev v veliki meri velja za sedmico. Ko si v običajni strategiji postavil hiško, se je ta zgradila sama od sebe, surovine pa so se odštele s seznama. Nemara si ob tem nekaj časa zrl kazalec napredka in odšteval procente, ampak to je bil nekako ves hec. Zato si toliko bolj pobuljil, ko si dal postaviti prvo kočuro v Settlerjih. Iz osrednjega gradu je prisopihal možicelj komičnega videza z desko na rami, po cestici odkolovratil do delovišča in vrgel material na kup. Nato je na gradbišče prišel lokalni Alba ... eee, graditelj, mastno pljunil v roke in v stilu risanke *A je to* postavil bajto. Potrebni material je vselej mukoma pripotoval na ramah podložnikov, ki so začeli maratone kot za stavo. Na ta način so razdalje premerjale vse surovine v igri, najsi je šlo za mesne krače ali železovo rudo. Če si hotel speči kruh, je moral najprej kmet požeti pšenico, nosač je semenje odnesel do mlina, kjer so ga zmleli, moka je po pešpoti romala v pekarno in tako dalje. Ko si torej razvil svoje mestece, si imel pred seboj živo omrežje poti, poseljeno z množico hodečih bitjec, ki se jim je nenehno nekam mudilo. Pri tem so vsa koracala v značilnem taktu, ki je človeka spravljal v trans. Pa dobro se je podal k eurodancu devetdesetih. Blue Byte je ravno s to osebnostjo podložnikov Settlerje povzdignil v legendo. Ne le, da je ekonomija vidno počivala na ramah nosačev in da si moral pri vsakem ukazu upoštevati velik zamik pri izvedbi, stričk so bili dejansko tako simpatični, da si lahko vanje buljil ure in ure. Še sreča, kajti dogajanje se je vleklo po polžje in nemalokrat si klel, ko je dragoceni tovor ustavil na enem od križišč, delavci pa so zrli v luft in se frnikolali. Okej, tega nisi mogel videti, ker so bili veliki od oka pet pikslov. Ampak gotovo so se, falotje.

Blue Byte je izročilo ohranjal z naslednjimi deli, vse do petice, ki je stari sistem ruknila v prepad in se prodala v kurbenhaus kot navadna akcijska strategija, fuj in fej (Joker 140, 55). V šestici so se nato zbrihtali in se vrnili na pot graditeljske igre, čeprav je bil naslov zaradi morale prebivalstva in davkov bolj v sozvočju s Caesarji in podobnimi špili. Tudi to je doprineslo k občutku, da igra ni nič kaj posebnega, in je v Jokerju 171 dobila 73. Sedmica je tako dokončni rezultat ugovora vesti avtorjev in pred seboj imamo spet Naseljence stare sorte. Meso špila trdno počiva na zgoraj opisanem okostju iz cestic, gledanih iz ptičje perspektive, po katerih kolovratijo nosači in delavci. Izziv je urediti omrežje tako, da cule potrebujejo čim manj časa, da pridejo na cilj. Oziroma da sploh kam pridejo, kajti zastoji in luknje v dobavi so ob širitvi ozemlja stalna praksa. Ko uzreš tekača, ki naposled na nek oddaljen konec prinese prekleto desko, katero si tam čakal celo večnost, si včasih tako srečen, da si celo pustiš iti na stranišče. Igra namreč sploh ne pozna premora, kar je še en del tradicije, ki bi ga končno lahko odpikali, ker je že od nekdaj nadležen. Razen za Nemce, ki so v takih naslovih dobesedno prilepljeni ob monitorje.



Obrtniške kočurice ne čepijo več same zase, marveč so po tri pripete na osrednjo bajto za nastanitev delavcev. To zahteva obilico pazljivosti pri izkoriščanju ozemlja, a ravno po tem slovijo takšnile naslovi.

Tudi sedemka se izdatno opira na karakter bitjec, ki drobijo po zaslonu. V življenje jih obuja zelo simpatičen barvito risankast videz, ki se na srečo ne jemlje preveč resno. Karikirane možiclje in ženiclje lahko gledamo od blizu s približano kamero in pozornost znajo vračati z obilico animacij. Lovec pedantno zareže v svoj plen in iz luknje privleče kračo, duhovnik si zavzeto popravlja kapuco in podobno. Vtis se nadaljuje v pripovedi in animacijah, ki so podobno risankave. V bistvu je otroško naivna vsa enoigralska štorija, a to ji spričo simpatičnosti težko zameriš. Postavljena je v domišljijski svet, ki bi ga še najlaže prištel Grimmovim pravljicam. Govori o mladi princesi, ki ji oče obljubi krono, če sosednjo deželo reši tiranskega vladarja. Seveda se situacija sčasoma obrne, ko mlado ženšče pogrunta, da reči v življenju niso take, kot ji je predavala dojilja. Ampak to je vse samo izgovor za izzivalne naloge. Prva tretjina nekaj več kot dvajseturne enoigralske kampanje obsega uvajalne misije, ki postopno razložijo igranje. Ducat surovin, kot so rude in meso, ljudje v mreži obrniških hišk predelujejo v štirinajst dobrin, na primer nakit, oblačila in orožje. Te napajajo tri veje naše ekspanzije: vojaško, trgovsko in raziskovalno.

Boj je tesno povezan z načinom širitve po karti, ki je



Vojaški del ima še veliko rezerve. Soldatje na primer ne nabirajo izkušenj – niti generali, ki jih vodijo v boj. Take z raznolikimi sposobnostmi lahko v zameno za plačilo napaberkujemo v taverni, a je njih število omejeno.



Kot je pri Naseljencih navada, se posamezni nosači ne pustijo čohati. Ekonomsko mrežo nadzorujemo s povelji skladiščem, naj prenesejo neko dobrino na drug konec. Potem lahko samo upaš, da te bodo čim prej vzeli resno.



Settlerji nimajo delavskih in aristokratskih kast. Tu vsi hrepenijo po tem, da jim na rame posadiš culo ali v roko porineš kladivo. Razen duhovščine. Ta obvlada pitje piva in španciranje od enega samostana do drugega.



Veliki grad, ki čepi v začetnem sektorju vsake karte, moremo izven igre z raznolikimi stavbnimi elementi prirediti po svoje, nakar našo stvaritev vidijo sošpilavci v večigralstvu. Nekatere elemente je treba prej odkleniti.



Karte segajo od zelenih planjav do ledenikov, vulkanov in močvirij. A le izven samih sektorjev, torej ob robu terena. Tako večino časa gledamo rodovitne zelenice, nerodoviten pesek in kamen. Vdelani urejevalnik kart ponuja ukvarjanje s pogoji zmage in viri, ne pa tudi maličenja samega terena.

zelo pomembna, saj lahko bajtice postavljamo samo na zasedenem ozemlju. Svojčas smo meje v Naseljencih širili s postavljanjem gradov in stražnih stolpov. V sedmici pa ti že stojijo, kar pomeni, da so 'sektorji' že določeni. Vsaka regija ima svoj gradič in če jo hočemo zasesti, pošljemo nadenj svojo vojsko. Ako ima posadko, ta prikoraka iz njega in se sreča z napadalno ekspedicijo. Soldatje se ob izdatnem vreščanju zakoljejo do mrtvega, preživeli pa jo bodisi podurhajo, bodisi zasedejo napadeni gradič. Kakega mikroupravljanja tu ni in vse leži v številu ter sestavi vojska. Te poznajo pet vrst soldatov: suličarje, mušketirje, konjenico, topničarje in zastavonoše. Vsak ima svoje prednosti in slabosti, strelci pa so važni še zato, ker se lahko edini soočijo z utrdbami. Gradiče v sektorjih je moč utrditi, pri čemer na dostopih zrastejo stražni stolpi, ki so edina sorta samodejne obrambe.

Boj je potemtakem precej enostaven in v mnogočem sloni na ekonomski nadvladi. A kot te slej ko prej izučijo naloge v samotarski kampanji, to niti slučajno ne pomeni, da je špil plitek. Slavi namreč tisti, ki ima največ zmagovalnih točk, te pa lahko pridejo od vsepovsod. Ponujajo jih po kartah raztreseni kvesti in drugi dve veji igre: raziskovalna in trgovska. Učenjaško predstavlja duhovščina (ne se smejat), ki pošilja svoje okapucene može v samostane. Toda zraven je en hakeljc – če neko reč prej razišče nasprotnik, je mi ne moremo več, poleg česar nam lahko s tem blokira pot po raziskovalnem drevesu. Podobno velja za trgovske poti, kjer trgovce pošiljamo po ločeni karti sveta, ki ima slično mrežo kot raziskovalno drevo.

Zaradi te izključevalne dinamike je igra v sedmici dosti agresivnejša kot prej, svoji ležerni graditeljski naravi navkljub. Zastoj nas namreč kaj hitro ne stane le zgrajene bajte, ampak izgubljene tehnologije ali trgovske postojanke. Po drugi plati pa se lahko poberemo tudi ob seriji vojaških porazov in nasprotnika matiramo z nenadnim prodorom po nebojevalnih smereh. Igra pozna več detajlnih trikov, ki ponujajo take preobrate. Gre pa zraven resna kritika, da so zmagovalne točke občasno krivično zastavljene. Špil je zato razgiban, čeprav graditeljsko ni tako globok kot recimo Caesar ali takenako Blue Bytov Anno. Ne poznajo ne davkov, ne morale ljudstva in vse je osnovano na prvinskem receptu Naseljencev. Škoda, da ga niso izboljšali v organizacijskem smislu, saj je vmesnik enako prazgodovinski. Še vedno nimamo samodejnih pokazateljev prometnih zamaškov in pretrgane poti je treba ročno iskati po karti, kar je res zamudno in neprijetno. Ne pozabite, da igra nima premora in da je istočasno hitrejša kot prej.

Na omenjeno agresivnejšo plat avtorji opirajo večigralski del, katerega ogrodje so zastavili v maniri tekmovalnejših RTS-naslovov. Servis poleg ročnega postavljanja partij omogoča samodejno iskanje nasprotnikov in beleži rezultate v tekmovalne lestvice. Karte so uravnotežene in sedmici je tako uspelo nekaj težko predstavljivega – graditeljsko igro je priredila tekmovalnemu večigralstvu. Posamezni dvoboji sicer še vedno trajajo najmanj uro, saj rushanja tu pač ni, a bojev je ponavadi konec v doglednem času. Ima pa modus v tem trenutku nekaj resnih šibkih točk. Kart je zaenkrat le sedem in so namenjene samo dvema do štirim sodelujočim. Igra jih nujno potrebuje več! Drugič, nalinijskemu sistemu se redno kolca in išče sotekmovalce celo večnost ter čudno računa izide. Cinično bi lahko pripomnil, da je (ne)zanesljiv kot nova Ubisoftova zaščita, s katero je ta naslov takenako obtežen in enako kot Assassin 2 ter Silent Hunter 5 zahteva stalno povezavo z internetom. Ves prvi mesec po izidu je glavni strežnik vztajno doživljal infarkte in prenekaterič sem bil primoran enostavno preložiti igranje, ker sistem ni deloval. Bog ne daj, da imate šibko internetno pipico, ker boste doživljali napade besa, ko se bo igra nenehno pavzirala. (Kar je po drugi plati poceni trik za premor, hihi). Spričo obvezne povezanosti z mrežo je resda vdelanih nekaj nalinijskih zanimivosti. Med njimi hitro pošiljanje rezultatov na Facebook in sistem špilavske pomoči, s katerim prosimo ljudi na liniji, da nam svetujejo. A to ne odtehta sivih las ob prekinjeni povezavi in če je to prihodnost, grem raje nazaj špilat dvojko. Sreča, da pavza ne ugasne luštne muzike, ob kateri se nasloniš nazaj in si malo oddahneš. Če bi jo, bi se ozrl na uro in pogruntal, da je tri zjutraj, ker si se spet zaigral s Settlerji.

Nihče ne šmirgla Aggressorja, ki se dere na virtualne možiclje z deskami na ramah.

79

slikovita in simpatična ✔ več poti do zmage ✔ izzivalna kampanja ✔ posrečeno večigralstvo ✔ obsežen nalinijski sistem … ✔ … ki pa je hroščat ✖ pomanjkljivosti vmesnika ✖ mestoma nepošteni pogoji za zmago ✖ nadležna zaščita ✖

Blue Byte / Ubisoft







● Velik del se odvija v temačnih čumnatah, nekaj prizorišč pa je bolj odprtih. Blue Belly se na otoku nadiha svežega zraka in nagleda svedrastih oblakov. Kasneje je mogoče preklapljati med duhovno in telesno obliko, a prave svobode pri tem ni.







● Grafično je špil na ravni Vampyrske zgodbe. Liki so tridimenzionalni, ozadja pa ploska. Ločljivost je zaklenjena na 1024 x 768 in vklop širokozaslonskega načina ni zanesljiv. Špil tako izgleda precej razmazano in Jane še bolj joškoritna kot sicer.

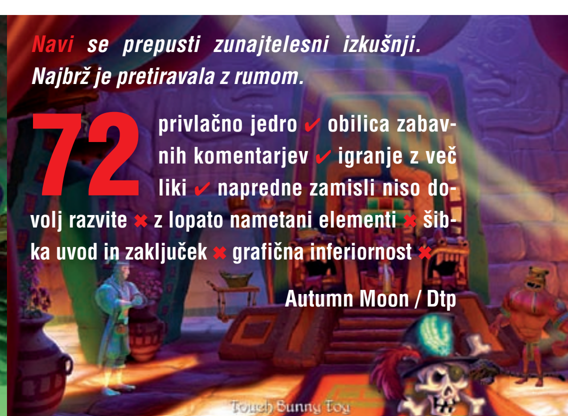
Ghost Pirates of Vooju Island

Autumn Moon nam še vedno dolgujejo nadaljevanje slastne A Vampyre Story (J185, 83). V delu je že kar nekaj časa, a jih to ni ustavilo, da ne bi vmes obelodanili ločenega špila. Tudi Ghost Pirates zajemajo iz brodeta pustolovske folklore, le da gusarstva ne zamenjajo s svežo tematiko. Ob lanskem stampedu Opičjega otoka se to sicer zdi kot oddaljen odmev, a nič zato. Humorni piratje so vedno dobrodošli, sploh če se jih lotijo strokovnjaki kova Billa Tillerja. Poleg tega igra ne prodaja le imidža, temveč ga nadgradi z zanimivim in redko posnemanim elementom. Specialnost serije Maniac Mansion, posebej dvojke Day of the Tentacle, je bilo sočasno igranje z več liki. Multijunačje je presajeno v Ghost Pirates, kjer usode treh hlamudračarjev združijo težke karibske spletke.
Protagonisti so si različni in se dopolnjujejo. Kuhar Blue Belly ima širok vamp in še širše srce. Na strateških delih telesa je široka tudi Jane Starling, ki je drugače ostra piratesa. Tretji je Papa Doc, namrgodeni svečenik vuduja, ki mu je žena za hrbtom skuhala lepo godljo. S črno magijo je duše naše trojice ločila od teles, tako da sprva kolovratijo okrog v nesnovni formi. Tako so za večino bitij nevidni, brez težav drsijo skozi zaprta vrata in podobno. Komunikacija z živim svetom je otežkočena, mogoča pa je poltergajstovska manipulacija predmetov.
Zaradi tega igranje niti ni zelo drugačno od običajnega v avanturah. Tako kot vampirka Mona si liki reči zapomnijo in inventar polnijo z idejami. Prijem je tu izboljšan in ne deluje kot nepotrebna kaprica. Kul je, da lahko ključnosti preizkušaš brez tacanja sem in tja, sploh ker ni teka ali hitrega drsenja. Namigov je dovolj in uganke niso na težki strani spektra, vendar je škoda, da je za vsako predvidena le ena rešitev. Za čiščenje ogledala ni dovolj le cunja, ampak moraš skuhati milo. Slabše jo odnese tudi nekaj čudaških nalog z izbiranjem slikovnih simbolov, ko križaš meče in tolmačiš golčanje mrtveca. Vidni so nastavki akcijskih sekvenc, a igralec le napelje niti, nakar se vse odvije samodejno.
Osemurni izlet je razdeljen na tri dejanja, kjer mora vsak od trojice postoriti zapovedane reči. V prvem delu Papa Doc recimo vlamlja v tempelj. Glavna težava je črta iz soli, ki odbija duhove. Ker lebdenje ni na spisku sposobnosti, prav tako ne hoja po vodi, so rešitve zagat precej zemeljske. To spozna tudi Modri vamp, ki mora scimprati pravi parni stroj, da reši trupla. Sočasno se Jane bode z ugrabljanjem ladje in onesposabljanjem stražarjev.
Gumb za preklapljanje med liki čepi v inventarju. Ko kateri od njih zaključi vse potrebno, se štorija osredotoči na preostala. Njihove niti so ločene in neodvisne, tako da posamezna dejanja nimajo pravega vpliva na druge. Prepletenega občutka iz Dneva lovke tukaj ni, saj manjkajo napredne časovne zanke in izmenjava predmetov. Družba pa ima vseeno pomen, saj si člani pomagajo pri identifikaciji nabranega. Kuhar prepoznava jedila, dočim se vrač spozna na vudujske čačke in napoje. Ker imajo tudi skupno zavest, lahko eden nad drugim celo prevzemajo nadzor. Gibčna Jane tako skoči v telo Papa Doca ter mu z gimnastiko pomaga iz kehe, slednji pa Bellyju zaupa urok za lebdenje. Posledica tega je obilica medsebojnega zbadanja in zabavnih pripomb, kar nekoliko skazijo nenaravni glasovni igralci.
A kakor je vse zelo nalik Monkey Islandu z do dlake podobno opičjo glasbo, igri do vseeno zmanjka do prave veličine. Že pri Vampirski zgodbi smo vili roke nad površnostjo, ki je rodila nekaj neopravičljivih hroščev. Hujšega mrčesa tu sicer nisem našla, vendar se v ozadju ipak čuti nedodelanost. Zasnova je megalomanska in je razvlečena pretenko. Luknje so za silo sicer pokrpali, toda končni vtis globinsko ni zadovoljiv. Zgodba se trudi z mogočnim zapletanjem in bombardira s čisto vsem, kar je snovalcem padlo na pamet med konceptnim sestankom. Tako imamo morske deklice, veleribo, zombije, azteške spake, kapricaste bogove, prešuštvovanje, prebujanje pozabljenega zla, kup prekletstev in še kaj. Iz domislic bi lahko naredili tri zgodbovno zaokrožene igre, vse hkrati pa bolj davijo kot kratkočasijo. Posledice takega prerivanja so tudi bliskoviti, nenadejani prehodi med posameznimi tokovi povesti. Vmesni filmčki so med igranje vtaknjeni nespretno in znajo biti predolgi. Po desetminutnih limonadah za nameček škreblja hrošč, ki povzroča izginjanje podnapisov. Sledenje niti je zaradi vsega tega otežkočeno, kar se proti koncu vse bolj stopnjuje. Zaključek je tako antiklimaktičen, da se zdi kot slaba šala in ne veš, kaj bi si ob njem mislil.
Uvod in iztek sta švoh in v ostrem kontrastu s kar okusno sredico. Glede na slednjo je opaziti, da so bili zraven ljudje s srcem in izkušnjami. Žal pa se vidi tudi, da so to počeli z levo roko, medtem ko so desno namakali v draksilvansko kupico krvi. Naj jo postrežejo čimprej.

● Aktivnih točk mrgoli, zato je razkrivanje s tabulatorko nujno. Čeprav jih je dosti ključnih za napredovanje, inventar ni nikdar prepoln. Pri dejanjih se prikaže izbirni kovanec v obliki lobanje, kjer so na voljo pogled, pošlat in pogovor.







Navi se prepusti zunajtelesni izkušnji. Najbrž je pretiravala z rumom.

72 privlačno jedro ✔ obilica zabavnih komentarjev ✔ igranje z več liki ✔ napredne zamisli niso dovolj razvite ✖ z lopato nametani elementi ✖ šibka uvod in zaključek ✖ grafična inferiornost ✖

Autumn Moon / Dtp

CLOVER: A CURIOUS TALE

Pustolovščine, nekoč alfa in omega računalniškega zabavlja, so že lep čas zapostavljene. Tako je tudi zdaj: nova pustolovščina je bodisi konverzija stare uspešnice, bodisi delo nadebudnega krožka. V primeru slednjega je kljub morebitni kvaliteti skoraj zagotovo obsojena na komercialni polom.
Arkadna dogodivščina Clover, ki je lani na Xbox Live Indie izšla za X360, ni izjema. Čeravno gre za najbolj izpiljen naslov v indiejanski ponudbi na Livu, je bil medlo sprejet, ker v njem Američančki niso mogli streljati vesoljcev & teroristov. Pa risankasto grafiko ima, ovbe. Vendar to edinega avtorja (norega Britanca, ki uči jujitsu, hehe) srečoma ni odvrnilo, da zadeve ne bi dodelal in je s podnaslovom A Curious Tale digitalno izdal za osebna računala, kamor špil zavoljo korenin itak najbolj paše.



● Sčasoma se na štrik za perilo pri cerkvi lepijo popisani listki, ki razkrivajo ozadje nastanka igre.

V vlogi osirotelega Sama se znajdeš v središču politične spletke, kateri razsežnost odkrivaš z napredovanjem. Čeprav je igra na prvi pogled 2D-skakačina s posebno grafiko, pa je njena srž reševanje ugank s kombiniranjem in menjavanjem predmetov. Da spraviš mačko z orgel, ne da bi jo poškodoval, denimo potrebuješ lok in odmaševalnik. Kot se za avanturo spodobi! Otežujoči okoliščini sta kajpak raztresenost predmetov po svetu in hkratno nošenje le treh. Fino je, da špil ni linearen. Rešitev določenih ugank ti razširi obzorja in do takrat imaš lahko v teku več zagonetk hkrati. Nekatere se vlečejo celo čez vso zgodbo. Od načina pristopa in vrstnega reda je odvisen tudi doseg enega od štirih koncev.
Puzle so spretno zastavljene in jih je mnogo, celo enkrat več kot v izvirniku za xbox. Čebljati je moč z vsemi osebami, ki ti dajejo naloge ali zgolj nasvete. Glasilke so jim posodili človečki, ki vedo, kako se stvari streže, obdelave pa je bila deležna tudi izvrstna klavirska glasba, ki jo je moč zastonj sneti z uradne strani *Binarytweed.com*. Posebnost so ročno izrisana akvarelna ozadja in osebe, ki imajo nedolžen ter humoren pridih, čeprav je zgodba žalostna in se ubada s težkimi temami današnjega sveta. Zanimivo je, da ni možno umreti. Najhujša stvar, ki se Samu pripeti, je aretacija, po kateri se znajde v ječi. In to pogosto, saj absurdnih tiranskih zakonov ni težko prekršiti. Ječa deluje tudi kot točka za shranitev položaja in te v bistvu ne kaznuje. Iz nje odkorakaš le z opominom. Namig: lahko jo zlorabiš za hitrejše premikanje po svetu.
Pograjal bi določene uganke, ki to v bistvu niso, saj se pripeti, da imaš med navlako v inventarju pravilen predmet in rešiš nekaj, za kar sploh nisi vedel, da je težava. Nato pozabiš govoriti s kako osebo in se nevede zatakneš. Še dobro, da lahko vklopiš namige. Doskoki pri platformanju bi lahko bili bolj natančni, a ker to v osnovi ni skakačina, marveč je to bolj popestritev avanturistične sredice, ne bom pikolovski. Nasprotno, ljubiteljem resnih iger in avantur Clover močno priporočam. Ker ni omejitve življenj in prežeče smrti ter špil ne zahteva posebnih motoričnih spretnosti, bodo v njem uživali tudi tisti z manj časa, saj si lahko izkušnjo brez slabe vesti podrediš lastnemu tempu bivanja in dojemanja. ***Raveer***

Blitz ● 7 EUR



● Namigi o tekočih ugankah in lokacijah novih zank se skrivajo tudi v časopisih. Ti so bolj ali manj posebni in praviloma teže dosegljivi.

SAM AND MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE – THE PENAL ZONE

Po zaključku Opičjih povesti so se Telltale Games zaprli v studio in od sebe več mesecev niso dali glasu. Da nekaj snujejo, nismo dvomili. Prav tako so že prej brbotali namigi o tretji sezoni pesa in zeca, zato marčevska najava ni presenetila. Nato je šlo vse po hitrem postopku in zdaj je prva od petih epizod že na policah spletnih trgovin. Poleg za PC je moč avanturo dobiti še za PS3, za maca ter, presenetljivo, ipad. Tu je špil izšel celo prej kot na ostalih platformah in izkoristil splovitveno mrzlico.



● Prevozno sredstvo ostaja zvesti desoto. Za navigacijo imaš zemljevid na polički pod vetrobranom in za družbo slepe potnike iz muzeja elektronike.

Hudičeva igralnica tudi drugače odkriva nova področja. Medtem ko sta si bili prva in druga sezona policijskih prigod dokaj podobni, je tretja korak naprej. Grafika je občutno izboljšana in vmesnik drugačen. Kot v ostalih Telltalovih igrah se je tudi sem zalezlo premikanje s tipkami WASD, mišjimi potegljaji ali gobicama na ploščku. Kazaje in klikaje pregleduješ prizorišča, inventar pa so pomaknili ob zgornji rob.
Osrednja neprilika je obisk vesoljskega opičnjaka Skun-Ka'peja. Pavijan išče artefakte v obliki neuglednih igrač, ki nosijo moč prevlade nad stvarstvom. Ne računa pa, da ima Max mutiran fizis ter lahko dotične predmete izkoristi v (para)psihološke namene. Ti so največja novost tretje sezone. Zdaj lahko z dominantnega Sama preklopiš na Maxa in se v svet zazreš skozi zajčje oči. Pogled ti zna sicer zastreti Samova rit, prav tako razgledovanje ni najbolj gibčno, vendar deluje. V Maxovi koži imaš na izbiro nadmoči, ki so sol ugank in vzdušja. Z daljnogledom vidiš prihodnost izbranega predmeta ali osebe. Če kaže, da bo nekomu v glavo priletela sekira, lahko to recimo preprečiš s čelado. Vizije so obenem uspešno zakamufliran pomagalni sistem, čeprav so indici izbrani zvijačno, da ne izdajo preveč. Telefon je teleportirnik, ki uporabnika prežarči na mesto, kjer je klicani aparat. Čisto na začetku avanture imaš za kratek čas na voljo še branje misli in rinoplastiko. Ta kunca spremeni v predmet iz zelene slike, recimo lončnico ali bazuko.
Predstavitev novih elementov je narejena tako, da se že uvodoma znajdeš v sredi časovno izkrivljene akcije. Buljenje v prihodnost, kup novosti in zblojena zgoba znajo zavdati, saj je spočetka vse precej zmedeno. A ko se zavihtiš v sedlo, je zabava zagotovljena. Pred oči ti kar naprej skače kanalizacijska duhovitost, od prašičjih sfinktrov do krtjega švica in oživljanja splahnelih možganov. Nekorekten je že sam naslov, vse skupaj pa podmaže še bobnenje vsevednega komentatorja. Po nedolžnem Wallacu je tole spet intravenski odmerek umazanega špasa. Poleg tega so dosegli, da se zadeva skoraj ne igra več kot epizodnica, temveč daje občutek nečesa večjega. Zapleti niso malenkostni in lokacij je mnogo več, kot smo jih bili vajeni. Pisarna z bližnjo in daljno okolico je vpeta v širjave domišljijsko izkrivljenega Manhattna. Policijski par tako obišče vesoljsko ladjo, laboratorij, metro in še kaj. Tudi drugače je zapletanje velikopotezno. Šesturna zgodba se celo tako zvija, da bi jo zlahka odrezali kako uro prej. Zahtevnost ni mimogredna in čeprav lahko vklopiš namige, moraš biti za pravo izkušnjo spočit in odprte glave.
Tržna politika se med posameznimi napravami razlikuje. Ipadovci so lahko Penilno, em, Penalno cono kupili posamič za promocijskih 7 dolarjev. Drugod je naprodaj le celotna serija za 35 zelencev. Rok vseeno ni treba viti, saj se kasneje navadno pojavi možnost nakupa posameznih epizod za kakega desetaka po kosu. Pomlad je tako prinesla svežo zajčjo deteljo in dobre obete za prihodnje mesece. ***Navi***

Telltale Games ● 35 $



● Gejosumni iztelešeni možgani so čisto prijeten sogovornik, pa tudi čvekalni vmesnik je polepšan. Pri izbiri vrstic se Samova glava obrača v ustrezno smer.



● Veliko bajt je kulisnih, a križarjenje po mestu vseeno deluje raznoliko. Računam, da bodo številni lokali za pročelji oživeli v prihodnjih delih.

ZUMA'S REVENGE

Zumo igra več kot sedemnajst milijonov ljudi po vsem svetu na vseh mogočih platformah, s čimer se umešča med najbolj uspešne PopCapove digitalne droge. Logično, kajti koncept je enostaven, vsakomur doumljiv, nalezljiv in dolgotrajen – čisto po popcapovsko, kot v Pegglu in Plants vs Zombies.
Po igralnem polju so speljani vijugasti kanali in po njih se s stalno hitrostjo kotalijo raznobarvne krogle. Na tebi je, da v realnem času obračaš žabo in iz njenih ust s klikanjem izstreljuješ farbovite okrogline. Če postaviš najmanj tri v vrsto, izginejo in naredijo prostor, ko dosežejo zobata usta na koncu vijug, pa je igre konec. Zato jih moraš še pred tem odstraniti vse. Vmes pobiraš bonuse, šicaš sadje za dodatne točke ... in to je nekako to. Takoj priučljivo in pošastno adiktivno, ne glede na to, ali si hardcore gamer ali njegova punca.



● Laser je namenjen finomehaničnemu odstranjevanju krogel, ki preprečujejo združitev najmanj treh primerkov enake barve. Je treba biti kar natančen.

Glede na prvo Zumo so bistveni dodatki lepša grafika, ki kipi od barv in teče v najvišjih ločljivostih, ter sveži bonusi. Recimo laser iz žabinih oči, ki omogoča odstranjevanje posamičnih krogel. Kampanja, sestavljena iz petdesetih stopenj, razdeljenih v sklope po deset s šefom na koncu, je takisto bolj razgibana. Včasih ti krogle prihajajo z dveh koncev hkrati, drugebodi je treba skakati med lokvanjema, pri šefih pa natančno šicati v njihove gobce v presledkih med preostalimi žogicami. Vzdušje pomagajo ustvarjati hecni komentarji, tihomorska glasba in prepoznavna zumanjost, khm, zunanjost.
Je pa sitno, da težavnost na polovici, konkretno na 25. nivoju, iznenada tako kruto naraste. Zuma's Revenge odtlej zahteva veliko truda, ker je treba s par življenji narediti pet stopenj naenkrat, sicer moraš od



● Bolj kot se strumna vrsta bliža čekanasti odprtini, manj imaš manevrskega prostora za vrivanje okroglin. Po kaki polovici težavnost opazno zraste.

zadnje nadzorne točke. Kjer so Plants vs Zombies ena sama rutina, je ZR neusmiljeno zajebana. Požrtvovalnemu študiju mehanike je posvečena tudi nova dodatna vsebina, kot je vnovično igranje v modusu iron frog, kjer je treba opraviti deset nivojev zapovrstjo, da se položaj shrani, in kup dodatnih izzivov. Seveda nimam nič proti težavnosti, a lahko bi v igri s tako nedeljskim, luštkanim obrazom manj spretnim ponudili nekaj pomoči. Ali vdelali modus, kjer bi se pozicija posnela po vsakem opravljenem nivoju. Tako pa obstaja nevarnost, da se boš izdelka enostavno naveličal, če ne boš mogel čez visoko postavljeno spretnostno mejo, ki spočetka ni očitna.
Med minuse gre šteti še, da je pritisk krogel tako neusmiljeno stalen in da izvirnih prijemov sčasoma zmanjka. Ob tem je cena na Steamu ali na Popcap.com kar visoka in zopet ni večigralstva. A odvisnost je odvisnost in marsikomu, ki bo preizkusil demo, se bo koncept tako priljubil, da bo zanemaril vse našteto. Takemu naj bo Zumino maščevanje požegnano! ***Sneti***
PopCap ● 20 EUR

HAMMERFIGHT

Zgodba te od strani gledane arkade nas postavi v vlogo mladega pilota neke vrste helikopterja, obešenega s kladivi in sabljami. Gnusneži mu pomorijo pleme, zato ga usmerjamo na poti krvavega maščevanja. Zrakoplov v večini misij opremimo z najrazličnejšimi orožji (kladiva, sablje, buzdovani, sekire, helebarde, arkebuze, šurikeni, kopja ...), nakar jih s krožnimi gibi miške zabijamo ali mečemo v nasprotnike. Slednji večinoma pilotirajo druge letalice, občasno pa naletimo tudi na velikanske črve, rakaste lignje in ose.



● Ko sovragu zavdamo in konča na tleh, se ga lahko usmilimo ali ga speštamo. Oboje se odraža v našem nazivu. Gigen the Slayer!

Temelj je trden fizikalni pogon, ki omogoča kakovostno vihtenje hladnih orožij. Ko nadležnega sovraga mahnete s kladivom, da ga odnese v hišo, ta pa se nato zruši nanj, je občutek sijajen. Z vsakim krepelom se upravlja malo drugače in na nas je, da se odločimo, kakšen slog bojevanja nam odgovarja. V stilu diablovščin lahko vanje dajemo tudi kristale z različnimi lastnostmi, s čimer jih krepimo. Takisto kupujemo pripomočke, recimo stekleničke s kislino, ki jih mečemo okoli, in oklep, ki nas ob aktivaciji zaščiti pred poginom. Zaloga je dovoljšnja za ustvarjenje edinstvenega vozila, s katerim se lahko pomerimo tudi proti živemo nasprotniku. Žal ni internetnega multiplayerja, vendar špil prepozna do tri dodatne miške za lokalni tepež. Luštna neodvisnica, torej, ki biva na Steamu in nudi jerbas zanimive fizikalne zabave. ***Gigen***
Kranx Productions ● 7 EUR

THE SIMS 3: DESIGN & HI-TECH STUFF

Tretji Simčki so na poti enako uspešne prodaje kot predhodnika, saj so jih od junija lani prodali že slabih šest milijonov izvodov. To je več kot dovolj morebitnih kupcev za dodatne pakete vsebine, po katerih franšiza slovi. Paketi igri ne pridodajo novih mehanik, so pa meka za nadebudne Potočnike in Plošinjake, ki padajo v delirij ob novih kreacijah in omarah. Dvojka je denimo ugledala modna in najstniška oblačilca, pohištvo znamke IKEA in praznične dekoracije. Design & Hi-Tech Stuff za trojko pa dostavi notranjo opremo in cunjice v modernem, japijevskem slogu, za kar morajo Simčki pošteno pogledati v denarnico. Kavč hecnih oblik, ogromen glasbeni stolp, igralna konzola za nasilne videoigrice in trikotna banja za tiste, ki poligončkarje radi opazujejo v kopalnici. V duhu desetletnice serije so v paketu še trije proslavljeni predmeti iz prejšnjih delov: električna kitara, akvarij in masažna postelja.

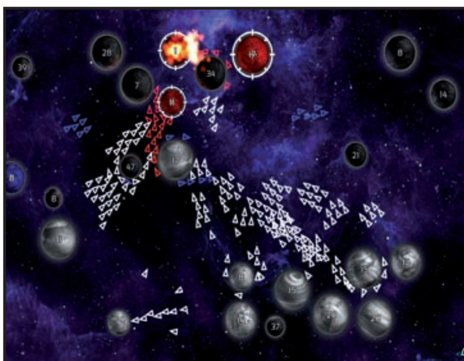


● Hecno, ampak če natančno pogledate, se ob igranju konzole na zaslonu rolajo le EAjevi špili, predvsem Need for Speed in Skate.

Vsebina je sicer kvalitetna in luštna na pogled. Toda elementov je odločno premalo. Kosov pohištva je za dobra dva ducata, med čemer ne najdeš ničesar denimo za v kuhinjo. Posebej pa razočara malo delov za grajenje hišk, koder je na voljo celo eno okno. Med okrog dvajsetimi oblačili ni otroških, ki bodo bržda v ločenem paketu, heh. In za teh slabih petdeset novih reči hočejo petnajst evrov. Res samo za tiste, ki so nepopravljivo mahnjeni na Simse. ***Aggressor***
Electronic Arts ● 15 EUR

GALCON FUSION

Ta naspidirana, od zgoraj gledana vsemirska strategija se je najprej pojavila na iphonu in ipodu touch, kjer se je izkazala s takoj razumljivo enostavnostjo in hitrim odvijanjem. V črni praznini sta spočetka obarvana planeta (tvoj in sovražnikov) ter skupek sivih, neosvojenih. Na vsakem zasedenem nebesnem telesu se samodejno množijo ladje, ki jih taktično razpošiljamo okrog, da razširimo ozemlje. Bojevanja v klasičnem smislu ni, saj je število ladij edini dejavnik pri osvajanju sovražnikovega teritorija. Če jih ti pošlješ več, kot jih ima nasprotnik, ga osvojiš. Konkurent je lahko človeški ali silicijski – slednji čaka v nizu naključno zgeneriranih puščavniških misij, kajti kampanje in zgodbe ni.
To je recept za igro, ki na iphonu deluje odlično ravno zaradi kompaktnosti, kratkosti in nekajevrske cene-



● Na slikah dogajancija ni videti napeta, saj število ladjic na zaslonu velikokrat seže v tisoče. Tedaj je špil videti kot abstraktno mravljišče.

nosti. Na računalu pa žal izpade vsaj do neke mere razvodenelo. Devet evrov na Steamu je za tako osnovnost, ki ni ravno Sins of the Solar Empire Lite, precej visoka cena. Sveženj dodatnih načinov, izdelanih posebej za PC, jo upraviči le deloma. Eden na primer povzroči trk ladjic, ko se srečajo, drugi jih naredi nevidne, tretji planete bilijardno stalno pomika po stopnji. Je pa plus internetno večigralstvo, kjer tuliš od razburjenja, ko proti nekemu Uzbekistancu pošlješ tisoč ladij, on pa ima na planetu ravno tisoč in eno. Škoda, da ni večigralstva na enem računalu, saj bi s par priklopljenimi glodalci vsekakor zažigalo. Skratka, v redu igra za mimogredno sproščanje, čeprav je to bolj naloga prenosnih drkalic. ***Gigen***

Hassey Enterprises ● 9 EUR

BORDERLANDS: THE SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX

Borderlands je bil že deležen dveh dolpotegljivih razširitev, Otoka nemrtvih dr. Neda in Arene lajdraste Moxxi (J199). A ker gre tudi za frp, smo vsi najbolj pričakovali dodatek, ki bo odklenil še kakšno izkušenjsko stopnjo več. Kot je storil denimo Broken Steel za Fallout 3. In res, Orožarna generala Knoxxa doda novih enajst stopenj – eno več, kot jih je odprl Broken Steel, hihi. S tem se odpre tudi 11 novih točk za vlaganje v sposobnosti, le da spisek slednjih žal ni razširjen.
Ampak to je samo začetek. Pred nami je veliko novo ozemlje, ki ga obvladujejo ostanki militantne organizacije Crimson Lance iz izvirnika. Ta je še daleč od premaganosti in pod poveljstvom generala Knoxxa grmadi orožje, da bi spet zavladala vsej Pandori. In kjer je nagrmadena oprema, so hkrati nagrmadena trupla tistih, ki nam hočejo preprečiti dostop do nje. Crimson Lance nad nas pošlje orenk obogateno garnizijo specialcev z vsemi vrstami krepalic. Za vrat nam skačejo njihove nindže, v luft frčijo soldatje z raketnimi nahrbtniki, srečamo hodeče tanke. Tudi preostala pokrajina skriva nekaj grdih presenečenj, kot so dolgonoge nakaze, ki se jih ne da povoziti z avtekom. Boj je kar težaven in od nas zahteva, da preudarno izbiramo opremo in taktiko glede na nasprotne sile, zato bodo veterani tu res uživali.
Dogajanje je zgrajeno okoli novega skupka kvestov, ki niso nič posebnega, nam pa predstavijo kupček markantnih osebkov. Vključno s starimi znanci, kot sta Moxxi in Scooter. Oprema po starem vzorcu raste z leveli, žal pa je zares novih pušk malo. Namesto tega sedemo v nova avteka: počasen, a trpežen terenec in težki oklepnik Crimson Lanca za štiri osebke.
Največja odlika razširitve je velika količina vsebine, ki mimogrede pogoltne deset ur. Pri tem igra ni izgubila slikovitosti in zajebantskosti. Ceste so recimo posejane z znaki 'zadnji šef čez 20 km'. Ima pa lični paket tudi šibkosti, denimo na trenutke klasično gearboxovsko monotonost in premalo shranjevalnih točk. Omeniti moram še, da beštije iz originalne vsebine ne napredujejo v stopnjah. A kljub tem nerodnostim Secret Armory of General Knoxx močno priporočam. ***Aggressor***

Take-Two ● 8 EUR



● Novi sovragi zahtevajo preudarno izbiro orožij. Kakorkoli je tale oklep videti hud, bo ob korozivnih nabojih hitro padel.

ANNO 1404: VENICE

Dobro sprejeta realnočasovna strategija Anno 1404 (J193, 84), kjer upravljamo otoška mesta, raziskujemo, trgujemo, se bojujemo in politično spletkarimo, je pričakovano hitro dobila dodatek. Odsotnost kakršnegakoli večigralstva je bila namreč največja črna packa originala in Venice to popravi.
Razširitev, za katero potrebujemo nameščen Anno 1404, omogoči seanso po lokalni mreži ali spletu, v katero se lahko vključi do osem ljudi ali botov. Od tega največ trije sodelovalno pod isto zastavo. Začetne in zmagovalne pogoje postavi gostitelj in tako oblikuje samosvoj scenarij. Med prvimi so to omejena vsota denarja, velikost prizorišča, število (ne)človeških igralcev in podobno. Pri drugih pa število opravljenih podnalog, nagrabljeno bogastvo, poseljenost ozemlja, poslednji preživeli ... Žal pohitritev ni možna, kar pomeni, da se partije vlečejo kot mrtvaški smrkelj vsaj prvi dve uri, dokler ne odklenemo naprednejših funkcionalnosti. Obenem je tovrstne scenarije težko končati prej kot v dnevu. Na srečo je omogočeno shranjevanje pozicij, četudi zahteva kar nekaj gimnastike, da pravi scenarij nadaljujemo z istimi soigralci. Če izpadejo, njihovo vlogo prevzame računalnik. Pofotkana priznanja in dosežke iz nalinijskih ter puščavniških obračunov lahko sedaj prilepimo na važičarsko oglasno desko, kar bo marsikomu pognalo ego v višave.
Drugače dodatek gode na isto vižo kot temeljna igra, se pravi usmerjen razvoj renesančne civilizacije, postavljene na izmišljena otočja. Zahodnjakarjem in Rjuhoglavcem po novem delajo družbo Benečani, ki vpeljejo elemente (proti)vohunjenja, sabotiranja in zarotništva. Tako lahko nasprotnikova mesta nadlegujemo in zavzamemo z infiltracijo svojih petokolonašev, kar postane dobra alternativa klasični vojaški intervenciji. Ta je v Annu itak logistična mora. Žal pa Benetke ne prispevajo lastnega nabora zgradb, dobrin in enot. Izjeme so vohunska gnezda, mestna skupščina, okrasni objekti in trgovski barkači.



● Večigralstvo je sicer kul, toda uporaba je zakomplicirana in na vsemreži je 90 % Švabov, s katerimi se ne da nič zmenit.

Venice začuda ne prinaša nove kampanje. Po drugi strani pa kar petnajst svežih scenarijev (v originalu jih je bilo šest) dobro zapolni to vrzel. Vsebujejo še več raznolikih podnalog, medtem ko njih cilji kar kličejo k celodnevnemu možganjarjenju in občasnemu metanju miške ob tla zaradi težavnosti. Kako privleči tisoč beračev v mesto, ne da bi bankrotirali in onesrečili rajo? Kako zgraditi zahodnjaško metropolo na puščavskem otoku, kjer je treba vse uvoziti za nemale dinarje? Boš rešil propadlo kraljevsto, nastlano s špijoni, ki netijo vsakodnevne upore? Na tem mestu se v ozadju krepko pozna profesionalna roka. Po zaslugi Benečanov je več tudi dosežkov, medalj in artefaktov s katerimi lahko bolj prosto trgujemo. Morda manj opazni novosti sta zglancana grafika in umetna pamet, ki redno dostavlja nasprotne špiclje v naša mesta.
Anno 1404: Venice je spodoben dodatek. Toda upoštevaje dejstvo, da ni samostojen in da bi morala biti mrežna igra že v izvirniku, bi lahko zanj računali kakega petaka manj. ***Yohan***

Ubisoft ● 30 EUR

FOCAL XS

Focal med računalničarji ni posebej znano podjetje in ne dvomim, da marsikdo med vami zanje sliši prvič. Nič čudnega, kajti izdelki te častitljive francoske tvrdke so v prvi vrstim namenjeni ljubiteljem odličnega zvoka. V ponudbi imajo zvočnike za 'resno' poslušanje, od profesionalnih studijskih monitorjev prek kompletov za domači kino do veličastnih grande utopij, katerih cena presega sto tisoč evrov. Sedaj pa so se bagetkarji podali na trg pojočih škatlic za ob monitorje, kjer tradicionalno kraljujeta Logitech in Creative.



● XS niso videti impozantni in drobni sateliti ne vlivajo zaupanja v mogočnost zvoka. A dvomi se razblinejo, kakor hitro sistem prižgeš. Focalove izkušnje pri klepanju zvočnih šatulj se pač poznajo!

Za začetek so izgotovili dvokanalni komplet XS, sestavljen iz para satelitov in nizkotonca. Zvočniki temeljijo na aktivnih studijskih rešitvah in so na risalnih deskah navedoma bivali več kot dve leti, dokler picajzlasti konstruktorji niso bili čisto zadovoljni. Prvi vtis je zelo pozitiven; oblikovanje, materiali in natančnost izdelave so vrhunski ter spomnijo na Applove izdelke. Pripravno, kajti Focal je komplet namenil predvsem ljubiteljem sadja, kar se odraža v dizajnerskih podrobnostih. Aluminijasti podstavki za satelita so na primer jasen poklon imacovemu podnožju. A brez skrbi, XSi za sporazumevanje uporabljajo standarden priključek USB, kar pomeni, da so združljivi s peceji. Še več, priklop in namestitev ne bi mogla biti lažja, saj jih Okna 7 prepoznajo samodejno, nakar vlogo razvozlavanja zvoka prevzame pretvornik DAC (Digital to Analog Converter), skrit v nizkotoncu. To hkrati pomeni, da zvočna kartica ni potrebna. Focali nudijo tudi podnožje za priklop ipodov in iphonov, ki z različnimi nastavki sprejme vse dosedanje modele. Taka naveza lahko deluje brez posredovanja računala (tedaj pride prav priloženi daljinec z osnovnimi kontrolami) oziroma predvajalnikovo vsebino upravljaš skozi Itunes.

Če nadaljujemo spust po zajčji luknji, je zasnova malčkov klasična. Satelita skrivata kombinacijo tričetrtpalčnega visokotonca in papirnatega srednjetonca premera treh inčev, medtem ko je navzdol usmerjenega basovca za šest in pol palcev. Membrane poganja v ohišje vuferja nameščeni kakovostni ojačevalnik razreda A/B, ki čivkačema dovaja po 30, nizkotoncu pa 70 vatov. Focal navaja uporabni frekvenčni razpon med 39 herci in 20 kiloherci, kar je nekoliko optimistično. Sub relativno skromnega premera kakopak ne more poseči v take jaške. Ampak okej, pretiravanja ni veliko in zvočniki se izkažejo za sila poslušljive. Sprva sicer zahtevajo nekaj nastavljanja, posebej na nizkotoncu. Ta se zna pri višjih glasnostih razigrati in postati moteč, nakar po ustrezni prilagoditvi in zmanjšanju nivoja deluje pretiho. A sladka točka obstaja in ko jo najdeš, focali zasijejo kot malokateri računalniški komplet doslej.

Najprej pade v ušesa usklajenost enot. Pri predvajanju ne zaostaja ali izstopa niti eno frekvenčno področje, temveč je proizvedeno natanko to, kar bi moralo biti. Pihala ne parajo ušes, glasovi so prepričljivo življenjski, bas pa je močan, a dovolj artikuliran, da izpod mize ne prihaja bobnenje, temveč jasno razločljivi inštrumenti. Predvsem slednje je velika prednost v primerjavi z ustaljeno ponudbo računalniških zvočnih šatulj, katerih nizkotonci radi grmijo in momljajo. Nadalje XSi prepričajo z razločnostjo in čistostjo, kar je znak dobrih visokotoncev. Gre za ene tistih zvočnikov, ki te naučijo spoštovati kakovostne vire. Takisto je treba pohvaliti razsežnost in globino zvočne slike pri poslušanju od blizu. Ob ustreznih posnetkih je umestitev inštrumentov v prostor izvrstna in sega daleč izven fizičnih meja zvočnikov. Focale je posledično težko primerjati celo s takim zlatim standardom računalniških zvočnikov, kot so Logitech Z-2300. Slednji niso slabi, toda ob francozih izpadejo nerazločno in zamazano.

XSi pridno meljejo, karkoli jim ponudiš. Slabi empetriji in posnetki z YouTuba jim resda ne ležijo oziroma je razlika v prid boljšim posnetkom preočitna. A mališani ne ločijo med zvrstmi – ljubi so jim rock, klasika, jazz in celo trdojedrno štancanje. V filmih znajo jasno poustvariti govor in okoljske učinke, dočim v igrah nizkotonec blesti. Ko v Chaos Risingu marinci pristanejo sredi nesrečnih izdajalcev, malodane čutiš potresni sunek poltonskih oklepov.

So to potemtakem ultimativni računalniški zvočniki? Hja, brez malusov niso. Poleg omenjenih težav pri nastavljanju nizkotonca so jim trn v peti večje sobe. Navsezadnje gre za šatulje tipa nearfield, ki so namenjene sluhanju z razdalje poldrugega metra in manj. Ko jih v navezi z ipodom samostojno postaviš v razsežnejšo dnevno sobo, jim zmanjka dosega za verno poustvaritev in geometrija zvočne slike razpade. Prav tako ne morem mimo zasoljene cene. Francozi zanje zahtevajo evro manj od petstotaka (pri nas jih po naročilu prodaja Eventus.si), kar jih izstreli izven dosega večine Jokerjevcev. A če ti taka vsota ne predstavlja težav, jih le pojdi poslušat. Med 'navadnimi' računalniškimi zvočniki nimajo doraslih tekmecev, v Jokerju 187 opisani navezi ojačevalnika ter zvočnikov Icon za isto ceno manjka nizkotonec. Sestava sistema iz kakovostnega DACa, ojačevalnika ter ločenih zvočnikov je neprimerno dražja. Focal XS so zato vredni svojega denarja, če si jih lahko privoščiš. ***Luni***

ICON7 Z500

Icon7 je še eden od številnih tajvanskih proizvajalcev računalniške periferije, za katerega bržda ne bi nikoli izvedeli, če v podalpski deželi ne bi dobil razpečevalca. Njihov repertoar vključuje tipkovnice, slušalke, spletne kamere in miške, med njimi namensko igralske, kakršen je Z500.

Glodalcu se že na prvi pogled vidi, komu je namenjen, saj je velik del površine oplaščen z gumirano snovjo za oprijem. Hrbtni del poleg tega premore izmenljivo lupino, kjer lahko izbiramo med blagom proti potenju ali hrapavo plastiko proti zdrsavanju. Z500 je desničarske ledvične oblike in se lepo uleže v srednje veliko dlan. Poleg obeh uhljev, koleščka in tipke za nastavitev občutljivosti ima še dva knofa na boku. Za razliko od običaja sta postavljena eden nad drugim: zgornji nad ležiščem palca, spodnji pod palcem. Privajanje na to kaprico je kratko, delo na ta način pa dejansko udobnejše kot pri bočno postavljenih gumbih.



● Izmenljivo ohišje je pritrjeno z magneti, zato ga je moč ob zamenjavi urno in enostavno sneti. Sneti, haha.

● Še ena lastnost, ki razkriva igralsko miš, je ovoj žice iz blaga.

Naprava je videti robustna, teflonski drsniki pa zagotavljajo, da je dirjanje po podlagi nemoteno. Kolešček nima naprednejših krikov mode, kot je stransko klikanje, je pa zato ravno prav trd, da ga je moč uporabljati kot tretji gumb. Občutek pri klikotanju je dober, vendar bi opozoril, da je levi uhelj zaradi nesimetrične oblike naprave občutno daljši od desnega. Spričo tega gumba pritiskamo na različnih delih in je občutek pri levem veliko trši od desnega.

Knofek za občutljivost zmore preklapljanje v petih korakih od 800 do 3200 dpi, kolikor je zgornja zmogljivost laserja. Gre za dobro tipalo igrarske kvalitete s frekvenco zajema 1000 MHz, čez katerega nimam pripomb. Programsko okolje za prirejanje funkcij je po drugi plati bolj povprečno. Vsem petim glavnim gumbom je moč obilno nastavljati namembnost, pri čemer pa spisek možnih funkcij ne dosega tistega, kar smo vajeni pri Razerju in Logitechu. Podobno velja za makre, katerih urejevalnik bi lahko premogel kako možnost več. Nastavitve lahko spravimo v profile, vezane na igre, ki se shranijo v računalnik, saj miška nima notranjega pomnilnika.

Z500 košta slabih 40 evrov, kar jo postavi v nižji razred, ob bok denimo Logijevi MX518. Tam se čisto v redu počuti, tako kot se bo kupec, ki ne cilja na vrh, saj gre v tem rangu za lušten izdelek. ***Aggressor***



Že v prodaji

V aprilski številki:

- Microsoft Office 2010 – kaj je o njem povedal Chris Bryant, Microsoftov človek, ki o tem največ ve
- Ali blogi umirajo?
- Kdaj bomo 3D televizijo gledali iz naslanjača?
- Kakšna je prihodnost interneta?
- Kako enotno in varno shraniti domače računalniške podatke?
- Kako udobneje twittati?
- 20 strani trikov, nasvetov in praktičnih napotkov za lažjo računalniško vsakdanjost



Spoštovani bralci!

Moj mikro DVD vas odslej čaka spletu, saj vam tam lahko ponudimo še več in še boljše vsebine!

Nastala je Mikro orodjarna, ki je razdeljena na več rubrik. V njej boste našli programe, brez katerih ne gre, brezplačne programe na temo interneta, grafike, videa, sistemskih orodij in še kaj, stare številke revije Moj mikro, priloge Telekomunikacije ... Mikro orodjarna je mesto, kjer boste našli marsikaj zanimivega!

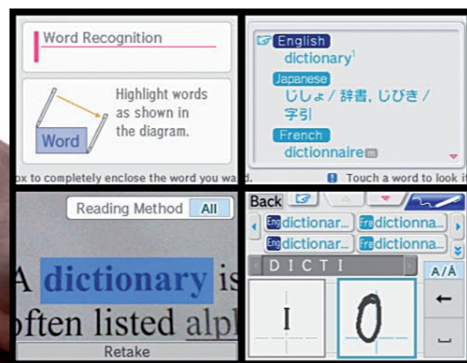
Čaka vas na naslovu: http://dvd.mojmikro.si/

Še več ostalih računalniških vsebin pa najdete na: **www.mojmikro.si**

Navi XS se rokuje z DSijem XL. Kljub dimenzijskim razlikam se kar dobro ujameta, saj je konzolnik po duši VDV – veliki dobrodušni velikan.

POLNOMASTNI DSI





Levo je DS lite, desno DSi XL. Čeprav je slednji tak kolos, nima reže za GBA-igre, temveč špranjo za kartico SD. Križec in gumbi niso bistveno večji od bratčevih ter se v splošni ogromnosti kar izgubijo.

Zanesljivost priloženega slovarja ni epska, a je fotkanje vseeno kul za slovarjenje pismenk.

Nintendov DS prenosni trg obvladuje že šesto leto. Kljub neuglednemu videzu je našel pot do mnogih src in denarnic ter je dom garnizije odličnih iger. Za uspeh sta najbolj zaslužna dva zaslončka, od katerih je spodnji dotikabilen. Prvotni koncept je želel razširiti prenovljeni model DSi, ki je izšel lansko pomlad. Njegova aduta sta dve kamerici in spletna trgovina DSiWare s špiliči, ki stanejo nekje od dva do osem evrov. Pridobitvi smo se posvetili v članku Biseri Nintendove ostrige v Jokerju 189. A čeprav servis obratuje že celo leto, na njem prevladuje krš. Tudi večjih iger s podporo kameram praktično ni. A Nintendov odgovor na stagnacijo novosti ni bilo izboljšanje vsebin, marveč so raje porodili še četrto verzijo konzole. Na Japonskem jo kot DSi LL kupujejo od lanskega novembra, k nam pa je prilomastila spomladi s priimkom XL. Medtem ko ostali silijo k miniaturizaciji, je Nintendo krenil v nasprotno smer.

Blagi jokozuna

XL je domala enak DSiju, le da so ga napihnili na velikost, ob kateri ostrmiš. Sklopljen spominja na beležnico formata A6, odprt pa skorajda pokrije platnico malega šolskega zvezka. Bistven del magnifikacije sta zaslona. Po diagonali so ju raztegnili na več kot 10 centimetrov, tako da sta površinsko za tretjino večja od DSijevih. Toda ločljivost je ob tem ostala enaka, in sicer bornih 256 x 192 pik. To pomeni, da sta sliki resda večji, a tudi bolj zrnati in ne prinašata nič več vsebine. Podobno je s kamericama, ki ostajata ločljivosti VGA. Ena kuka iz zunanjega kota, druga iz preklopa med zaslonoma, kjer čemi še mikrofonček. Peresce, ki ga potegneš iz ohišja, je od DSijevega za dlako zajetnejše, vendar je le del XLove orožarne. Priloženo je namreč dodatno, orjaško penkalo v velikosti kemičnega svinčnika. Tega ne moreš stlačiti v konzolo, temveč ga lahko nanjo privežeš s trakcem.

Kar se tiče barve ohišja, sta za Evropo na voljo zamolkla rdeča in kompostno rjava. Zunanja plast zgornje pokrovke je gladka in spolirana. Tudi kameričino očesce je zataljeno in nima roba, kjer bi se nabirale smeti. Površina spodnje strani je svetlejša in lepo matirana, zato je XL na otip mnogo prijetnejši od kredastega DSija. Tudi drugače se velikana drži pridih prijaznosti, ki nekam ostremu bratcu manjka. Robovi so širokosrčno zaokroženi, zato naprava vzbuja zaupanje ter deluje varno in robustno. No, z avtom ali invalidskim vozičkom ravno ne bi zapeljala čeznjo, kak padec ali manj nežno ravnanje bi pa gotovo preživela.

Potresanje soli

Kar se tiče softverskega dela, ima XL povsem enake možgane kot DSi in je združljiv z vsemi špili zanj. Ter seveda z onimi za običajni DS. Tudi vdelani nucniki so enaki. Posnete fotke je mogoče maličiti s posebnimi učinki, po njih risati in jih nemudoma objaviti na Facebooku. Predvajalnik glasbe ostaja osnoven in mara le format aac, snemalnik govora pa ni odvrgel omejitve na bednih deset sekund. Švoh, da v letu dni niso popravili takih spotikanj.



XL je polnokrven igralnik, a njegova medvedja zunanjost cilja na nedeljsko rabo. Snubi mame, ki bi na njem reševale sudokuje in brale recepte.

Znana slika te pričaka tudi na spletu. Za brezžično deskanje skrbi Operin brskalnik, medtem ko na tržnici DSiWare kupuješ s kreditno kartico ali predplačniškimi pikami. Bonusnih točk tokrat ne dobiš, so pa prednaložili dva nucnika v skupni vrednosti 13 evrov. Prvi je Brain Training Arts Edition, možganska telovadba, ki se osredotoči na risanje, branje in igranje z besedami. Prepoznavanje pisave je suvereno in zazna različne stopnje pritiska, dočim se moraš pri govorjenju v mikrofon potruditi z britanskim naglasom. Drugo darilce je slovar Dictionary 6 in 1. Razlag besed nima, vendar želeno sproti prevaja v šest jezikov: angleščino, nemščino, francoščino, italijanščino, španščino in japonščino s kandžiji vred! Črke vnašaš z navidezno tipkovnico, ročno ali tako, da s kamerico posnameš sliko besede, nakar jo softver prepozna in ponudi prevod. Škoda, da niso vključili izgovorjave, saj bi bil govoreči DSi krasen za španciranje po Tokiu.

Komu in zakaj?

XL je torej DSi na rastnih hormonih, ki ne prinaša nove vsebine in ni namenjen nadomestitvi obstoječega DSija. Ga pa prav velikost dela za specifičen izdelek, usmerjen v določeno demografsko skupino. To niso osveščenci, ki prežijo na napredek: taki naj počakajo na junij, ko bo Nintendo razkril novo, 3D-generacijo drkalic. XL je namenjen neizkušenim in do njih se je namenil prodreti še bolj, kot je uspelo izvirnemu DSu. Težkokategornik se trudi, da bi bil še dostopnejši in še bolj družinski. Da ne rečem upokojenski, saj s preglednima zaslonoma jasno nagovarja starejšo populacijo. Kakšna napredna oma bi tako reč dejansko znala stisniti med štrikanje in reševanje križank. Manj privlačna je cena, ki se pri nas ustali pri strašnih 190 evrih. Za le desetaka več dobiš ipod touch, ki je hardversko in vsebinsko neprimerno naprednejši. Ipodova baterija je švohnejša, toda z njim lahko s še večjo lahkoto počneš čuda penzionističnih reči, recimo poslušaš Slakove uspešnice, gledaš Na zdravje ali si naložiš vzorčke za klekljanje. Seveda pa je obilna knjižnica iger za DS(i) upoštevanja vreden dejavnik.

POTREBA PO NADHITROSTI

Kaj, če bi kak genialec združil avto in letalo ter naredil prevozno sredstvo, ki bi frčalo tik nad tlemi? Futuristična šajtrga bi zaradi zmanjšanega trenja dosegala megastične hitrosti in bila namenjena zlasti dirkanju. V eno takih sede Sneti, ko se s serijo Wipeout vrne v prihodnost.

Za vas ne vem, ampak zame je občutek brzine zelo pomemben del dirkačin. Če avta na normalni cesti ne smem ali ne morem pognati do dvesto na uro, naj to občutim vsaj v igri. Zato sem od nekdaj navdušen nad naslovi, ki se ne bojijo šibanja na robu zaznavnosti. V prejšnjem desetletju nam je to prinesel zlasti Burnout, v predprejšnjem pa je bil sinonim za drvenje Wipeout.Klasika s playstationa in peceja iz leta 1995, ki je pokazala, kako bi se obnašalo lovsko letalo, če se ne bi smelo preveč odlepiti od tal.



Kake posebne filozofije za Wipeoutov nastanek ni bilo. Legendarna britanska skupina Psygnosis, ki je izdelala take klasike, kot sta Lemmings in Shadow of the Beast ter se danes imenuje SCE Studio Liverpool (Formula One, Singstar), si je enostavno želela izdelati 3D-špil. Jasno, saj so njeni člani že začetkom devetdesetih videli, da pes taco moli proti trem grafičnim dimenzijam, prekritim s teksturami. Nekega večera so ga žingali v lokalnem pubu in med pijanskim pogovorom družno nabasali na zamisel o dirkačini s futurističnimi vozili, ki bi urno peljala tik nad tlemi. Ideja je štirinajst mesecev kasneje meso postala na playstationu 1 kot eden od prvih naslovov za ta sistem. Foter igralne postaje Ken Kuturagi je sicer črnogledo dejal, da jim špila ne bo uspelo pravočasno izgotoviti. Sploh ker so morali na več kot polovici razvojnega cikla čisto po dukenukemforeversko na novo spisati osnovno pogonsko kodo. A so mu s požrtvovalnostjo dokazali nasprotno. Škoda, da Kutaragi ni stavil česa norega, recimo da bi v javnosti nosil majico z napisom "SEGA RULES!!!"

Wipeout je tako izšel septembra, isti mesec kot konzola, in postal ne le prodajna uspešnica, marveč eden od sopomenk za Sonyjevo blagovno znamko. Skorajda istočasno so ga izdali za PC, tako da se je priljubil tudi Slovencem, tradicionalno bolj opremljenim z računalniki. V Jokerju 29 je dobil 85.

Vruuuum ...

Koncept futuristične dirkačine leta '95 ni bil posebej frišen. Z ZF-bolidi si ga po čudnih progah in predorih tiščal že v Atarijevem S.T.U.N. Runnerju za avtomate iz 1989, pa v Nintendovem F-Zeru (1990), Outrunu 2019 (1993) in večni klasiki Megarace (1994). V vseh teh si svojo nenavadno furalico opazoval od zadaj v trirazsežni grafiki. Žanra Wipeout tako ni zakoličil. Takisto ni bil prvi, ki je letel kot sneta sekira, kajti S.T.U.N. Runner in F-Zero sta se že pred njim gibala bliskovito. Ne, bistvena za njegov prodor je bila kombinacija štirih dejavnikov: brzine, upravljanja, streljanja in videza.

Spidiranje po 3D-stezi torej ni bilo novo, a občutek v Wipeoutu je bil sijajen. Na voljo so bila štiri dirkalna moštva – AG Systems, Auricom, Feisar in Quirex –, katerih raketam podobna vozila so se razlikovala po pospeških, masi, rajdnem krogu ter najvišji hitrosti. Začel si v klasi venom, ki je bila še relativno počasna (za pojme pilotov v Top Gun), nakar si napredoval v razred rapier, kjer si izkusil pičenje blizu zvočne meje. Resnično komaj si dojemal, kako se proga riše pred teboj, in na momente si sopihal kot star furgon, ko si se trudil vsaj uloviti vstop v ovinek, kaj šele ubrati idealno linijo. Sploh v prvoosebnem pogledu, kamor si lahko kadarkoli prestopil. Dolgo dolgo si predvsem reagiral, ne deloval. Po drugi strani pa špil ni prestopil meje, kjer bi bilo vse skupaj neigralno in nezabavno. Vsaj če ti alchajmerjeva še ni pojedla možganov in si bil spreten na joypadu.

To slednje je bilo ključno, saj je bil nadzor kar kompleksen, sploh za zvrst arkadnih dirkačin. Svojega občutljivega plovilca nisi usmerjal samo levo in desno, marveč si ga nagibal v vse štiri smeri. Potiskanje gor in dol je bilo sicer minimalno in zvečine pomembno na klancih, ki jih ni bilo toliko. Zračni zavori za levo in desno pa sta imeli važno vlogo v številnih šikanah. Bolj kot si raketo nagnil, bolj se je upočasnila in več časa je potrebovala, da se je izravnala. Ob tem je treba vedeti, da takrat za playstation ni bilo analognega joypada, saj je dual shock prišel šele 1998. Zato si moral z digitalnim križcem, kar je ustrezalo tipkam na PCju, nagib odmerjati tiščajoče in tapkajoče.

To je zahtevalo veliko finese že v klasi venom. V razredu rapier na bolj kačastih progah iz nabora šestih pa je Wipeout terjal nenehno tehtanje med brzino in zavijanjem. Bolj kot si se nagnil, laže si speljal ovinek, a več hitrosti si izgubil in slabši je bil čas. Manj kot si se nagnil, teže je bilo opraviti s stezo, a manj si se ustavljal. Enostavno, a genialno razmerje med nagrado in kaznijo se je združilo s šinkansenovskim pičenjem in od tebe zahtevalo nedeljeno pozornost domala vsako sekundo. Nadalje te je brutalno ustavil količkaj močnejši stik z robovi. To bi lahko avtorji spremenili, a so se odločili, da so igralci dovolj hardcore. Ja, takrat še nismo bili razvajeni. Ne gre pozabiti niti na dolge skoke z vzpetin, kjer je bilo treba plovilo ob pristanku idealno poravnati. In že ko si norel po pobočju navzgor, si moral pod vrhom znižati hitrost, sicer te je odfedralo v zrak, kjer si zaradi ločenosti od steze šel počasneje.

Za koliko natanko si moral zavreti? Za koliko bolid nagniti v ovinku? V takih podrobnostih, ki jih je omogočala velika preciznost mehanike, se je skrivala umetnost dobrega rezultata. Tega je bilo v Wipeoutu težko doseči in je nekaj pomenil, zato je bil trening upravičen in nagrada sam zase.

... in buuuum

Kot da vse to ne bi bilo dovolj za hudo izkustvo, je Wipeout vseboval še bojevanje. Na tleh so bili bleščeči znakci in ko si jih prevozil, si prejel bodisi začasen pospešek, bodisi dobroto, ki si jo uporabil ob poljubnem času in z njo zavdal nasprotnikom. Sedmero bonusov je bilo, od vodenih in nevodenih raket, s katerimi si poškodoval konkurenta pred sabo, prek min, ki si jih spuščal zasledovalcem v nosove, do ščita ter luštne zoprnije, s katero si tekmecu za nekaj sekund zamenjal kontrole. Umetni pameti s tem nisi storil kaj dosti, si pa med hehetanjem dodobra zmedel človeškega nasprotnika, saj je imel špil modus za dva.

Smisel domala vseh orožij je bil v tem, da so nasprotnike upočasnila. Nekateri igralci tega niso bili veseli in so menili, da bi moral biti Wipeout čista dirkačina brez streljanja. Ampak s tem se ne strinjam ne jaz, ne originalni dizajnerji, ki so jasno dali vedeti, da je njihov izdelek 'combat racer'. Navsezadnje si imel poleg kampanje in posameznih dirk na voljo modus time trial, kjer si samotarsko pilil gole drvenjske spretnosti. V primerjavi z dirkami proti nasprotnikom, ki so bile polne eksplozij in zavrtenih raketic, je bil ta kar nekam upokojenski. Relativno, seveda.

Pod videzom ajnfoh arkadice se je torej skrivalo mnogo. Celo toliko, da je bila vožnja na trenutke zahtevnejša kot v kaki orenk simulaciji. Ko si Wipeout igral resno, si kratkomalo moral odklopiti vse ostalo, prakticirati zen koncentracijo in obstajati v pretoku sekund, ki so pojemale in naraščale skladno z ovinki. In ta kakovost je vidna še danes, če poženeš starodavno PC-verzijo, ki žal ni naprodaj v spletnih štacunah, ali v nalinijskem Playstation Storu za nekaj evrov kupiš izvirnik za PS1, ki deluje na PS3. Vožnja je dejansko več kot solidna, kar je pri starih predstavnicah žanra bolj izjema kot pravilo. Tako je zaradi globine, ki izvira iz kontrol, zanimivo načrtovanih prog ... in četrte nepogrešljivosti. Izvedbe.

Plasiranje izdelka

Wipeoutova 3D-grafika je danes sicer dokaj bedna, saj se trirazsežne igre videzno starajo neprimerno slabše od 2D-vrstnic. A še vedno je občudovanja vreden krovni dizajn. Celostno podobo je naredil oblikovalski studio The Designers Republic, ki je tedaj žel velike uspehe in čigar uporniški slog je bil Wipeoutu pisan na kožo. Zgodbe ni bilo, a marsikaj si zaključil ravno iz okolice in splošnega stila. Igra je bila umeščena v nedoločeno prihodnost, kjer nisi videl ljudi, marveč si prisostvoval le elementom moderne arhitekture – kovini, steklu, plastiki. Temu primerno je bilo oblikovanje minimalistično, s tenkimi črtami, stiliziranimi meniji in vzhodnjaškimi simboli. Celo lični priročnik je bil narejen po tem zgledu. Del prog so bili tudi ogromni oglasni panoji. Le-te so sprva namestili zato, da bi bilo potrebnega manj izrisovanja obzorja, zaradi česar je več strojne moči ostalo za druge zadeve. A na koncu so se brez težav vklopile v krovno podobo hladne, brezosebne, potrošniške future, ki jo obvladujejo korporacije.

Tako podoba kot akcija sta se izvrstno razumeli z



Škoda, da izvirnika ne tržijo na spletu v obliki, ki bi delala na sodobnih pecejih. Na Windows 7 je nisem usposobil. Verzija za PS3 je kul, vendar je preslikava one s PS1, kar pomeni takole grafiko.



WIPEOLOGIJA

Wipeout, 1995 – PS1, PC, saturn, Joker 29, 85.
Wipeout 2097, 1996 – PS1, PC, saturn, amiga, Joker 40, 88.
Wipeout 64, 1998 – nintendo 64, brez opisa.
Wipeout 3, 1999 – PS1, brez opisa.
Wipeout 3 Special Edition, 2000 – PS1, brez opisa.
Wipeout Fusion, 2002 – PS2, brez opisa.
Wipeout Pure, 2005 – PSP, Joker 146, 87.
Wipeout Pulse, 2007 – PSP/PS2, Joker 174, 80.
Wipeout HD, 2008 – PS3, Joker 183, 82.
Wipeout HD Fury, 2009 – PS3, Joker 193, brez ocene.

Vem, da vas je Wipeout HD na playstationu 3 mnogo prezrlo, ker je kao krneki in ker ga ni bilo v trgovinah. No, ni krneki in od decembra naprej ga prodajajo tudi na blu-rayu, in sicer za polovično ceno skupaj z dodatkom Fury. Če si dirkač bolj odprte glave in nočeš biti doma samo v ferrarijih, igro nemudoma poišči.

glasbeno spremljavo. Ta je bila pisana na kožo divjemu igranju, a se ni napajala iz kitarskih rifov, marveč iz scene plesnih klubov. Močni elektronski ritmi so bili perfektna spremljava za norenje po stezah in pošiljanje izstrelkov v riti. Pri tem ni šlo za afnanja levakov, temveč so muziko prispevali evropski znaneži oziroma avtorji, ki so bili na robu preboja. Bil je to nadmočen unc-unc imen, kot so The Prodigy, Chemical Brothers ter zmiksani Manic Street Preachers. Ob tem ne gre pozabiti, da je bil to čas, ko cedeji še niso dodobra izrazili svoje premoči nad moduli ter disketami. Wipeoutova glasba je bila izvrstne kvalitete in je delovala kot nov kamenček v mozaiku prehoda na zgoščenke.
Da so Psygnosis združili zelo dobro dirkanje, vizuelno in stilistično odličnost ter zažigalno glasbo, je bilo prejkone naključje. A v končni fazi je bila to voda na mlin podobe playstationa kot naprave nove dobe. Spomnimo se, da so PS1 oglaševali kot večpredstavni stroj, ki ni le naprava za okorele špilavce in otroke, marveč suče glasbo ter animacije filmske kvalitete. (Prevrtimo trak naprej in opazili bomo vzorec: PS2 predvaja DVD-filme, PS3 bere blu-raye.) Sonyjev marketinški stroj je Wipeout izkoristil za prepričevanje ljudi, da igre niso več zgolj za piflarje iz kleti, marveč da so kul, hip, in. Stojala s playstationi in Wipeouti so namestili po nočnih dens klubih po Veliki Britaniji in širše po Evropi, kjer so se zlahka zlili s sceno. Dober glas se je brž razširil, k čemur je pripomogel tudi prizor z igro v filmu Hackers z Angelino Jolie.
Nič presenetljivega ni, da se je kmalu po uspehu Wipeouta pojavilo kar nekaj izdelkov v istem slogu, na primer Slipstream 5000, Hi-Octane, P.O.D., Extreme-G in Star Wars Episode 1: Racer. Morda je to sorto zadevščin igral tudi Lucas in tako vizualiziral bojevalno drvenje v filmu, ki je bil osnova za slednji naslov. Saj vemo, da špila, gik stari.

Wipeout Past, Future

Zasluge za Wipeoutov uspeh gredo tako deloma ustvarjalcem in deloma marketingarjem. A ne glede na to, kdo se sonči v pozornosti, je končni efekt ta, da je ime niza splošno znano. V svetu iger sploh, pa tudi izven njega, čeprav danes manj kot sredi devetdesetih. Nihče ni debelo pogledal, ko je že leto kasneje prispelo nadaljevanje Wipeout 2097 (v ZDA so mu rekli Wipeout XL), ki ga imajo mnogi za višek niza. Nakar smo ugledali še šest delov. Najnovejša sta Wipeout HD za PS3, ki je v Jokerju 183 dobil 82, in fini dodatek zanj Fury (Joker 193).
V sekvelih so včasih manj, včasih bolj uspešno nadgradili grafiko, upravljanje, nabor načinov in proge, medtem ko so zaščitni znaki ostali izpiljen futuristični slog, občutljivost raket, tehno glasba in zaslepljujoča hitrost. Fusion je bil sicer dokaj slab, a temeljne epizode, se pravi enica, dvojka, trojka, Pure, Pulse in HD, so izvrstne, izpiljene ter nenavadno globoke arkadne dirkačine. Pri nas so manj znane, ker sta za računalnik izšla le prva dela. Vendar to ne zmanjšuje njihove pomembnosti in odmevnosti po svetu. Le naj kmalu izide novi del!



Moštvo za Wipeout znotraj liverpoolskega studia ni prav zajetno, zato ni toliko nove vsebine, kot bi si je ljubitelji želeli. Jasno – v Wipeoutih ni licenčnih bolidov in joškatih cip. Nova doba ftw.

BARANJE

Na sneta vprašanja odgovarja Tony Buckley, šef Wipeouta HD pri SCE Studio Liverpool, bivšem Psygnosisu. To je tista banda na sliki, on pa je ta debeu spredaj.

Sneti: Serija Wipeout je doživela veličastno ponovno rojstvo z Wipeoutom HD na PS3, ki podpira grafiko 1080p, teče s 60 sličicami na sekundo in si lasti hibriden upravljalski model. Je fantastična arkadna dirkalna izkušnja z nemalo globine. Vendar pa mnogo ljubiteljev zahteva resnično izvirno vsebino, posebej kar se tiče prog, ki so vzete iz Wipeoutov za PSP. Upali smo, da bomo to dobili z razširitvijo Fury, a njen temelj so steze iz Pure in Pulse. Moje vprašanje je torej, čemu ne naredite novih pist? Boste to še storili ali pa bomo dobili celo predelave starejših prizorišč, recimo onih iz prvenca?
Tonček: Zelo radi bi naredili nove proge za Wipeout HD in tvoje vprašanje je eno tistih, s katerimi nas najbolj nadlegujejo. Problem je v tem, da HD in Fury tečeta v 1080p, kar od nas zahteva veliko dela na podobi. Čeprav imamo že na voljo vse elemente iz Wipeoutov za PSP, mora del moštva garati osem mesecev, da prenese eno samo progo. Če bi morala naša ekipa tako ustvariti stezo z nične, z vso gradnjo geometrije, tekstur in osvetljevanja, nam ne bi zneslo.

Sneti: Veliko je bilo izrečenega o tem, da je Wipeout neoseben, hladen in pust, ker nima zgodbe, likov in podobnega. Kampanja se včasih zaradi tega kar vleče. Je to zavestna odločitev, pri kateri boste vztrajali, ker menite, da ima ta hladni tehno že sam po sebi osebnost? Ali pa kanite prihodnji Wipeout obdati s širšim ozadjem? No, saj ne, da si želimo kakega Lanca Boyla ...
Tonček: Ne skrbi, Lanca Boyla ne bo v Wipeoutih. Sem sicer mnenja, da zgodbe in liki pridodajo k igralnim izkušnjam. Vendar to zahteva dodatno plast v razvojnem procesu in mislim, da je ta čas bolje porabiti za izboljševanje obstoječih elementov, tako kot smo storili v Fury. Če bi hoteli ustvariti res privlačno ozadno zgodbo in like, s katerimi bi se lahko igralci povezali, bi morali temu nameniti veliko dobrih ustvarjalcev. Tega pa naše moštvo trenutno nima. Je pa res, da je franšiza zdaj stara že petnajst let in da smo v preteklosti vseeno dodali par vrstic zgodbe. Kdo pravi, da ne bo tako v kakem od prihodnjih delov?

Sneti: V Wipeoutih praviloma ni spreminjanja vozil, recimo z novimi deli, kar bi modificiralo njihove lastnosti. Prav tako vsa plovila, ki jih odkleneš, niso vznemirljiva. Spomnim se, kako sem v Wipeoutu HD garal za točke lojalnosti pri svojem moštvu Harimau, nakar sem dobil slabše plovilo, ki je bilo drugače obarvano. Juhej. Kaj praviš na to?
Tonček: Urejevalnik vozil je eden od elementov, ki bi jih radi vpeljali. A zopet je omejitev majhnost moštva. V Pulse za PSP smo naredili orodje za prilagajanje, vendar je bilo to zato, ker so imela plovila tam relativno malo poligonov. V visoki ločljivosti na PS3 je bilo to mnogo teže in čeprav smo se trudili, se ustrezno orodje ni pojavilo v končni verziji.

Sneti: Wipeout HD je decembra končno izšel na blu-rayu. Kaj pa naslednji del?
Tonček: Žal ti ne morem o tem povedati ničesar, ker bi te moral nato pripeti na enega od vozil in te vleči po progi pri 700 na uro, dokler ne bi umrl.

Sneti: Ampak težko, da ne bi bilo novega Wipeouta, kajneda?
Tonček: Težko.

BlazBlue: Calamity Trigger

Malo prej sem po radiu slišal najboljši komad osemdesetih – Burning Heart od benda Survivor, ki pa mi v misli ni priklical filma Rocky 4, marveč BlazBlue. Opevanje bojevniškega duha je namreč slika in prilika tega, kar od tebe želi nova japonska pretepačina, ki sodi med najboljše in najbolj zahtevne doslej. Trening, trening, trening ... in potem, ko ti prsti krvavijo, še dosti treninga. Njegove mehanike so bolj zamotane kot one v Street Fighterju 4, naključno mlatenje po gumbih nima niti pod razno takega učinka kot v Tatsunoko vs. Capcom, sredica pa je še bolj izpiljena kot v seriji Guilty Gear XX, s katero si zaradi iste avtorske skupine deli marsikaj.

Čari se sicer ne razkrijejo v enoigralstvu. Na voljo so posamezni boji, zgodbovni način, score attack in trening z učenjem. Spodobna umetna pamet nudi nekaj izziva in like na višjih težavnostih upravlja tako, da izkorišča njihove prednosti. Takisto pride do malo bolj nenavadnih šefovskih bojev. A kot običajno v pretepalkah je puščavništvo bolj kot ne bergla za ubožce brez soigralcev. Kar se zgodbe tiče, gre ustvarjalce pohvaliti glede tega, da je veliko bolj gostobesedna in zamotana, kot je v žanru navada. Liki imajo več poti do konca in kupe besedila, ki zlagoma odstira široko fabulo. Ta je postavljena v izviren fantazijski svet in vsebuje vampirje, odpadnike, ZF-elemente ter kopico kulturnih referenc na azijsko zapuščino, nordijsko mitologijo, Rim in Grčijo. Nad vsem tem plavajo opresivna vlada, hierarhično mesto in sila iz vesolja. No, problem nista količina besedila in vsebina, marveč raztresenost in neosredotočenost. BlazBlue je narejen tipično animejsko, saj ti bistvene podatke daje s pinceto ter skopari z razlagami. Otakujem je to všeč in navsezadnje je vsa igra japonoljubska, toda povest je za normalnega človeka preveč razbita in zakomplicirana. Tudi učenje in trening bi lahko bila bolje narejena. Tutorial je neintuitiven, urjenje pa ima veliko nastavitev, a manjkajo konkretni izzivi v slogu Street Fighterja 4, kjer bi poliral natanko določene pristope ter kombinacije.

Po znanje je tako treba v boje z živim nasprotnikom na kavču ali spletu. Na netu je zamika zaradi odlične povezovalne kode običajno pretresljivo malo, zato nalinijski boji potekajo gladkeje kot v SF4 in Tekkenu 6. Kar je skorajda nujno, saj je globina borilnega sistema vrhunska. Poanta je seveda odvzeti nasprotniku vse zdravje, kar počneš iz pogleda od strani z usmerjanjem lika v osmih smereh ter s tremi osnovnimi napadi. Kot je tradicija za 2D-fajterje, navadne udarce nizaš v kombinacije, kar dopolnjuješ s specialkami, ki jih izvajaš z dokaj standardnimi gibi, kot sta četrt kroga od dol do naprej + gumb in polkrog nazaj + gumb. Z bojevanjem nabiraš energijo za nadspecialke, kar je mogoče uporabiti še za preklice animacij napadov (canceling – kot roman canceli iz GG in FADC iz SF4), kar omogoča modificiranje kombotov. Nadalje sta tu dve vrsti bloka. Pri tem je špil prijazen do začetnikov in tistih brez arkadne palice, saj omogoča pripis kompliciranih gibov na premike desne gobice.

A vse to ni tisto, kar BlazBlue najbolj loči od Guilty Gearov, na katerih temelji tako po grafičnem slogu kot dosti igralnih mehanikah. (ARC System Works so pač šli na svoje in ker niso imeli pravic za GG, so spočeli novo serijo.) Bistven je četrti gumb za napad, drive. Ta pri vsakem liku izvede samosvojo potezo, ki se odlično vklaplja v krovni slog izbranega mlatilca. Drivi segajo od napadov, ki vračajo zdravje, prek prestrezanj nasprotnikovih sunkov do vetra, ki odvrača izstrelke. Tudi zato so bojevniki, čeprav jih je le dvanajst in v nekaterih pogledih preveč spomnijo na GG, igralno nadmočno raznoliki. Vse živo imaš, od pištolarske bjondine prek orjaškega mečevihta, zajebantskega nindže in vampirke do mrčesnega zmeneta, ki spreminja oblike. Če si vajen šotokanskih mišičnjakov iz Street Fighterja, kjer se odbitost meri z vatlom zelenih beštij iz amazonske džungle, boš zijal. Tako kot boš debelo gledal ob neukročeni domišljiji in pisanem naboru originalnih gibov, ki presegajo ognjene krogle ter mavaši gerije iz Uličnih bojevnikov. Čeprav je igra počasnejša in plitkejša od Guilty XX, je taktično-akcijskih možnosti še vedno ogromno. Je pa res, da bi lahko bili liki še malo bolje uravnoteženi, kar naj bi uredilo nadaljevanje Continuum Shift, in da bodo borci za marsikoga preveč čudni. Tega ne morejo spremeniti tehnično čudovita podoba, ki meša na roko narisane 2D-karakterje in trirazsežna ozadja, ubijalsko natančne animacije, bombastični svetlobni učinki in nažigajoča muzika.

BlazBlue je tako tokijsko nenavaden, da bo na Zahodu stežka postal širše priljubljen. Kaj šele v nepretepaški, konzolofobni Sloveniji. Tudi sprememb v standardni recept za pretepačine ne prinaša. A zagreti, elitistični pretepači odprtih misli in s flašo sakeja v ruzaku bodo v tem biseru zlahka našli novo obsesijo.

87

***Sneti** si predstavlja, da je v igralnici z avtomati v Šibuji. Ni. A občutek je tak.*

PS3 / X360 ARC System / Zen United



Špil je v Ameriki izšel že lani, julija pa že pride nadaljevanje oziroma izpiljena verzija Continuum Shift. Tudi v EU? Najbrž ne.



Navadna in specialna izdaja imata enako bleščavo grafiko in vsebino, dobiš pa pri slednji art knjigico, glasbo in pomagalne filmčke.



Spočetka so igro napovedali tudi za PC, konkretno v Franciji, a iz tega se ni izcimilo nič. Še? Za silo obstaja emulatorska verzija.



Nalinijske boje lahko spremljajo gledalci, dočim si moreš po batinah ogledati posnetek za analizo svoje vnebovpijoče smrdljivosti.





Igra je prvoosebna, na levi je tvoj kompanjon. Na začetku poglavij lahko izbiraš med njima. Glavna lika sta Leon S. Kennedy in Claire Redfield.



Kakih novosti v žanr igra ne prispeva, saj je narejena po regelcih. V Dead Space: Extraction je dosti več svežih prijemov.

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Nihče ni dvomil, da bodo Umbrella Chronicles (J176, 79) sledile nove kronike, saj je franšiza Resident Evil preveč priljubljena, da je Capcom ne bi molzel do obisti. Če je predhodnica na drugačen način povedala zgodbe iz RE0, 1 in 3, Darkside Chronicles enako obdelajo RE2 ter Code: Veronica. Vsakomur, ki ni v dokajšnji meri seznanjen z dogodki iz teh dveh špilov, se bo zgodba zdela raztrgana in čudna.

No, naj bo fabula še tako polna izginjajočih likov in praznih dialogov, ki so namenjeni zlasti ustvarjanju luštno tesnobnega vzdušja, je poudarek na prvoosebnem rešetu zombakljastih kreatur. Te so seveda posledica virusnih mutacij po zaslugi družbe Umbrella, kar pomeni, da ti na pot znova uletavajo v nakaze spremenjeni prebivalci mesta Raccoon City, psi, pajki, vrane in slično živalsko carstvo. Vsake toliko pa te za vrati številnih hiš in v predorih čaka ostuden šef, recimo načelnik Birkin, ki mu je roka zrasla do takih nezaslišanih proporcev, kot bi bil kompulziven masturbator. In veleuč ima na ramenu, da lahko gleda ekstra pornjak.

Ker ti ni treba skrbeti za premikanje, saj Darkside spada v žanr streljank na tračnicah, se osredotočaš na streljanje. V ta namen po zaslonu z wiimotom premikaš merek in uporabljaš eno od štirih orožij, ki jih menjavaš s križcem, od pištole z neskončno municije prek brzostrelke do granat, kadarkoli pa lahko mahaš tudi z nožem. Občasno slediš navodilom na zaslonu (QTE), ponavadi za izogib nasprotnikovemu udarcu. Ključno je streljanje v najbolj občutljive dele sovražnikov, navadno v glavo (ali karkoli bitje namesto nje ima), iz česar se izcimi za Prikrita zla klasični nadzor množice. To pa ni enostavno, saj se pogled premika sunkovito in ima rad tresenje, kot da je fasal živčnega. Po eni strani je špil zato vzdušen, a hkrati siten za igranje. Ko je treba pri nekaterih šefih ustreliti v dokaj majhno ranljivo točko, ki se stalno premika, zraven tega pa se kamera nagajivo ruka, se zahtevnost spremeni v zoprnost. Posebej na višjih težavnostih, ki niso dobro načrtovane, saj dokajšnji rutini sledijo izredno težki boji. Pomoč drugega igralca na istem wiiju (spletne podpore ni, so pa daljinske lestvice) je tako dobrodošla.

Igra z grobo vsebinskega stališča nudi še cepitve poti, nadgrajevanje orožij za prislužen cekin, alternativne načine in dosti možnosti vnovičnih skozihodov za več točk, skrivnosti ter zaslužek. Je tudi vdušnejša in bolje režirana od Umbrelle. A epileptično tresenje kamere težavnost preveša v nadležnost, menjavanje orožij ostaja zamudno in izrezali so delno premikanje pogleda z gobico na nunčaku, tako da je slednji zdaj neuporaben. Precejšnji fanservis za RE-norce, ki bodo težavam rade volje pogledali skozi prste.



Špil ni prav dolg, recimo kakih šest ur. Stavi pa na dosti vnovičnih preigranj za pike in robo.



Nož te rešuje pred trupelci, ki pridejo preblizu. Za razliko od Umbrelle zamahi niso več sitno dolgi.

69 — *Sneti zopet počitnikuje v mestu, ki zaudarja po virusni gnilobi.*

wii — Cavia / Capcom



● Katranski človečnjak je prvi šef. Skoraj ziher sem, da ti bo preštel rebra in te zamoril. A ne daj se: vztrajaj, pojdi še enkrat v ječo in razsvetljen boš.



● Takole puste so arene in okolica zamorjena. 40, 50 ur v takemle mestu ni hudo zabavno. Da se lahko preoblačiš in sluhaš japonski govor, je slaba tolažba.

Resonance of Fate

Ako si zaželiš japonskega frpja, novega ali starega, si lahko precej ziher, kaj te čaka. Igral boš v vlogi nekaj poženščenih dečkov in nafrfuljenih dečev ... reševal boš svet, ki je mešanica tehnologije in magije ... spremljal resnobno, poetično zgodbo s humorističnimi vložki ... in v tretjeosebnih bitkah, ki realnočasovnost mešajo s poteznostjo, vihtel meče, pištole ter coprnije. Toda če Resonance of Fate ustreza nekaj tem lastnostim, vsem ne. Skupina Tri-Ace se je namreč nakanila spodbosti podžanr JRPGjev, ki ima rad stagnacijo, med katero ga gejše masirajo po podplatih in ga pitajo z rižem v omakci.

Za edinstvenost se ima RoF najbolj zahvaliti boju. Ko se znajdemo v futuristični metropoli v obliki visokega stolpa z mnogo nadstropji, dobimo pod nadzor druščino z vnaprej pripravljenimi tremi liki, ki službujejo kot lovci na glave. V prevodu: gmajna jim daje naloge, kjer je treba nekoga ali nekaj fentati, in oni jih opravljajo. Po nadsvetu, ki ga predstavljajo štuki mesta, se ne sprehajamo v obliki človečkov, ampak kot kurzor. Z njim iz ptičje perspektive drsimo po šesterokotnikih in obiskujemo lokacije, kot so vile in temnice. Ko zaidemo na heksagon, označen z rdečo, ali nas začopati neviden sovražnik (ja, random battles!), se preselimo na ločen zaslon, kjer se začne samosvoja bitka.

Takole je s tem. Naši liki vihtijo le strelna orožja, spočetka dva pištolo in eden strojnico, se pravi nič mečev in čirul-čarul. Ko izbrano osebo iz tretje osebe premikamo z levo gobico, čas teče in se premikajo oziroma izvajajo akcije tudi sovražniki. Če se ustavimo, zamrzne vse ostalo. Za premik in dejanje imamo na voljo omejeno količino 'energije' – ko se ta izteče, igra preklopi na naslednjega borca. Ko damo povelje za strel, se začne sredi zaslona polniti krog, in šele ko se ta zaključi, lahko razpošljemo svinec. Dlje kot smo od tolovaja, dlje traja, da se krog napolni, a manj možnosti je, da nam prekinejo akcijo. Krog lahko napolnemo večkrat, s čimer se večajo poškodbe in se dodajajo drugi bonusi, pri čemer pa tvegamo poškodbe in zanemarimo premikanje.

Zveni komplicirano? Še na polovici nismo. Poškodbe so dveh vrst: površinske in prave. Površinske so modre barve in jih zadajajo strojnice, one druge rdeče in jih prizadenejo pištole. Sovražniki so velikokrat narejeni tako, da so najbolj občutljivi na površinske poškodbe. Te lahko zavzamejo vso črto z energijo, vendar to ne pomeni še ničesar, dokler jih s pištolo ne pretvorimo v prave. Globino nadalje povečajo barabini, ki so občutljivi na te ali one rane, ščiti, ki jih je treba odstraniti, in ovire v arenah, za katerimi se je moč skrivati. Pa ekstra krepelca, kot so granate, spretnost rabe orožij, modificiranje pokalic, lokanje napitkov in tako frpjsko dalje.



● Preden stopiš na lokacije, moraš s kurzorjem dospeti do pravega šestkotnika. Vmes te presenetijo sovražniki, medtem ko so ječe zaporedja posameznih ekranov. Da pa se lahko premikaš po heksagonih, jih je treba najprej položiti, kar je zanimiv prijem. Navadne in redkejše dobiš v spopadih.

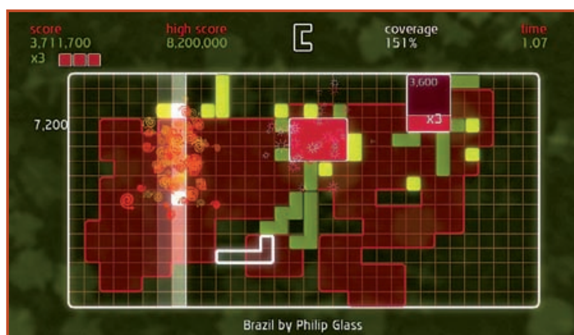
Najbolj bistven element bojevalnega sistema je tek, med katerim smo neranljivi. Ko smo na vrsti, lahko na tla postavimo ravno črto, ki kaže, do kod bomo tekli. Ko tek sprožimo, začne lik laufati, mi pa vmes odrejamo, kdaj naj začne streljati in ali naj se odrine v zrak. Če ostanemo na tleh, lahko v luft spravimo rokomavha, če skočimo, pa ga luknjamo od zgoraj, kjer nima ščitov. V tem teku lahko sodelujejo vsi trije liki hkrati, divjanje pa krasi grafični spektakel v slogu Matrice. Finta pofintulja? Za vsak tekaški podvig potrebujemo žeton, ki jih imamo le nekaj. Če nam jih zmanjka, pademo v način, kjer so vsi liki manj učinkoviti in ne morejo akcijsko teči. Nazaj pa žetone dobimo z ugonabljanjem nasprotnikov.

Spočetka človeku zaradi nenavadnosti boja ni dosti jasno. Če smo pripravljeni v igro vložiti nekaj ur resnega učenja, pa se začneta kazati premišljenost in taktičnost, ob katerih se Mass Effect 2 spoštljivo prikloni. Polaganje črt, skrivanje za ovirami, predčasno izvajanje akcij, upoštevanje oddaljenosti – vse to postane samoumevno in skrbi za zabavne ter hkrati globoke bitke. In zahtevne, saj špila ne zanimajo tisti, ki niso dovolj dobri ali vztrajni. Sovražnikov je dosti, so raznoliki ter močni, boja je konec, če ti ubijejo katerikoli lik, in za ponoven poskus je treba plačati, šefi pa ti znajo izprašiti rit, preden rečeš jojmene, pri čemer položaja v temnici ne moreš posneti. Naletiš na izzivne, drugačne misije in zanimivo je, da groba sila nima velikega vpliva. Redko zmagaš tako, da greš grindat in potem zatreš nasprotnike z močjo. Neprimerno važnejši so pristop, modro izbiranje dejanj in predpriprava. Kljub drugačnemu stilu me je Resonance of Fate spomnil na Demon's Souls, saj je težak, a te zna nagraditi za trud.

Škoda, da ne še s čim drugim kot z bojevanjem, saj domala vse ostalo niha med komajda spodobnim in kilavim. Grafika je zastarela, tehnična plat slaba, saj obilujejo dolgi in pogosti nalagalni časi, pripoved ohrna ter komajda zapomnljiva (izvzemši tokijsko komedičnost). Zasnova je resda nelinearna, pogovarjaš se z ljudmi in se bojuješ v ločenem koloseju. A liki so vedno trije, tako da je druščina nespremenljiva, stranski kvesti so kumrni, mesto pa je mrtvo in nezanimivo. Tudi v boju bi lahko bilo več raznolikosti, saj so arene preveč kvadratne in se pretirano ponavljajo, enako kot animacije streljanja, zlasti v teku. Kljub temu pa je Resonance of Fate zanimiv hardcore špil, ki mu uspe vnesti svežino v japonske frpje.

76 *Sneti med skoki svinčeno ščije po sovragih. John Woo je ponosen nanj.*
PS3 / xbox 360 **Tri-Ace / Sega**

Chime



Razlika glede na sorodni Lumines, ki na XBLA stane 800 pik, je v manjši količini vsebine in v tem, da deli ne padajo od zgoraj, marveč jih razporejaš sam. Navdih je vseeno očiten.



Muzika je navdušujoča. Po eni strani zato, ker je niso zložili šalabajzerji, ampak uveljavljenci tipa Moby. Po drugi pa, ker se melodije razvijajo skladno z igranjem.

Od zgoraj gledam na nepravilne ploskve in po njih razporejam geometrijske like. Postopek me rahlo spomni na Tetris, saj jih lahko obračam za devetdeset stopinj in naslednji se pojavi, ko postavim prejšnjega. Ampak v Chime jih lahko premikam kamorkoli, saj nisem omejen na vodnjak s težnostjo. Ko like združim v polje, veliko vsaj 3 x 3 kvadratke, se združijo in se obarvajo, in ko mimo pride črta, ki redno prečesava vso ploskev, dobim točke. Moj cilj je, da z gradnjo takih polj obarvam čim več igralne površine in s tem dobim čim več točk. S temi se šopirim na spletni lestvici in odklepam naslednje nivoje, ki jih je skupno pet. Vsakega je moč igrati v prosti ali časovno omejeni varianti, kjer število minut (tri, šest ali devet) simbolizira težavnost.

Žal ni kariere v smislu povezanih stopenj, multiplayerja ali ločenih izzivov. A manko vsebine ni taka pomanjkljivost, saj je sistem istočasno eleganten, preprost in globok. Chime si lahko vzamem na izi in se sproščam. K temu pripomore ta lepo stilizirana grafika in odlična ambientalna elektronska glasba s pevskimi vložki, ki nastaja sproti glede na moje razporejanje kosov. Bolj kot sem pri njem uspešen, kompleksnejša in kompletnejša je muzika, kakor je za podzvrst glasbenih puzlarščin značilno. Lahko pa se grem tekmovalnost, kjer hočem doseči stoodstotno pokritost, preseči točkovni rekord in odkleniti vse achievemente. Tedaj dojamem, da reč zahteva tako hudo spretne prste (škoda, da digitalni križec na xboxovem joypadu ni boljši!) kot dosti brzinskega premišljanja, da ima vsak nivo prefrigano svoj nabor likov za razporejanje in da je mogočih kar nekaj naprednih prijemov. Od vnovičnega prekrivanja že pobarvanih območij za eliminacijo fizlov do nabiranja ekstra časa in premišljenega tempiranja tvorjenja ploskev glede na prehode črte.

Formalne vsebine je res malo, tako da kak dodatni nivo gotovo ne bi škodil, in očitno je kopirantsko napajanje iz iger, kot je Lumines. Toda Chime je blazno simpatična igr(ic)a, ki deluje na dveh ravneh: kot mimogredna miselno-arkadna sprostitev ob finem lučkastem muziciranju in kot solidna miselnica, ki omogoča nenavadno dosti ur zagrizenega arkadnega mozganja. Ob tem v spletni štacuni Xbox Live Arcade košta borih pet evrov, od česar gre po zaslugi neprofitnega izdajatelja OneBigGame (beri intervju v tej številki) dobršen del v človekoljubne namene. Kul igra + dobro delo = dvojna zmaga.

80 *Sneti zre v hipnotične kvadrateljce in prispeva za otroke na Haitiju.*
xbox 360 — Zoë Mode / OneBigGame

How To Train Your Dragon

Dasiravno je tole videti kot še ena klasična arkadna pustolovščina, je njena nrav drugačna. Gre namreč za pretepačino z velikanskimi kuščarji, avadodo! Pričakovati trdokožno težkokategornico, ki bi se primerjala s Street Fighterjem, sicer ne gre. Sploh zaradi licenčne podlage po istoimenskem filmu. A to ne pomeni, da igra ni v redu.

Štorijalni del je triplasten. V pustolovski s pobičem Hiccupom tekamo po otoku, rešujemo čisto lahke kveste in nabiramo hrano za zmaja. To vključuje premetavanje kamenja, razbijanje sodov, puljenje zelenjave in skakanje za prasci, ovcami & perjadjo. Sledi trening reptila. Moraš ga redno hraniti in mu s tem dvigati moč, zdravje, zaupanje in razpoloženje, nakar se podaš v jamo na vadbo. Urjenje rabi tako učenju zmaja kot tebe, saj odklepaš nove udarce in ognjene napade. Dokončani treningi prinašajo točke za izboljšanje zmajevih statistik in odklepajo luske, rogove ter kremplje za lepšanje korenjaka. Tu je še pet mini iger, ki prav tako prinašajo izkušnje: letanje skozi kroge, izdelovanje ledenih kipov, sestavljanje zmaja po prikazani podobi, ponavljanje zaporedij ter meni najljubše lovljenje ovac.

Srčika špila so turnirji, kjer se s plazilcem postaviš v 3D-areno in mlatiš nasprotnike. Udarce izvajaš z mahanjem z wiimotom, gobico na nunčaku ter gumboma A in Z. B sproža ognjene napade, katerih moč določaš s tiščanjem knofa. Pri tem bi pograjal umetno pamet, ki se preveč zanaša na blok in močne napade, zato jo z lahkoto premagaš s hitrimi serijami lahkih udarcev, ter nadzor, ki občasno ne stori tistega, kar bi hotel. Sicer redko, a v tepežkanju je to kritično. Ko bi le bilo mogoče uporabiti klasični plošček. Ko zmagaš na turnirju, si moraš omisliti novega zmaja, dokler v štalci niso štirje. V slehernі naslednji turnir se podaš z vsemi kuščarji in ko en omaga, zajahaš naslednjega. Čeprav imajo zmaji sebi lastne udarce, je trening za vse enak, posledično pa tudi izvajanje napadov. Razlikujejo se samo animacije. Vseeno pa je boj raznolik, ker so statistike samosvoje. Hiter zmaj se bo zanašal na kombinacije, kak drug na surovo moč ali ognjene napade.

Zgodbovni del je moč končati v dobrih desetih urah, kar storiš tudi zato, da odkleneš vse zmaje v arkadnem načinu, kjer se samo tepeš. Umetna pamet je tu boljša, a prava zabava je način za dva, kot se za tepežkarico spodobi. Punch-Out in Tatsunoko vs. Capcom sta kajpak boljši igri tega kova, toda zmaji imajo svoj čar, grafika je luštna in barvita, globine nekaj je in mladež bo navdušena. Zlasti če je ravnokar priletela iz kina.

70 *V areni si Quattro prisvoji najtežjo zverino, ker ji edini ne zlomi hrbta.*
wii / PS3 / xbox 360 — Activision



Zgodbo lahko preigravaš s Hiccupom ali Astrid. Nočni bes je fantičev, punca ga dobi kasneje.



Igranje pretepačin z wiimotom ni ravno raj. Morda bi bilo bolje kupiti različico za xbox 360 ali PS3.



Posebej carsko se počutiš, ko z enim svojim zmajem pretepeš vse štiri nasprotnikove.



Yakuza 3

Nova epizoda v seriji Seginih pretepaških pustolovščin s pridihom frpjk te, če nič drugega, o Japonski nauči sledeče. Če med španciranjem po tradicionalno gnečastih tokijskih ulicah zaslišiš neartikulirane krike v stilu “Oreee!”, “Ikuseee!” ali “Ksooo!”, raje beži. V nasprotnem primeru te bo naskočila tolpa poševnookih pankrtov, ki bodo od tebe zahtevali vračilo nikdar sposojenega denarja, odškodnino za domnevne telesne bolečine ali nekaj tretjega. Toda kot bivši gangster Kazuma Kirju ne potrebuješ dosti izgovorov, da od besed, ki jih v tej kriminalni drami slišiš obilo, preideš k ravnanju hrbtenic, brcam v mehko in rezanju mezincev. Goreči ljubitelji Dežele vzhajajočega sonca bodo znali ceniti, da se pri tem počutiš, kot bi se za dvajset, po želji pa tudi za dvakrat ali trikrat toliko uric preselil v mafijski film Takešija Kitana. Ter da lahko v bližnji štacuni jene zapraviš za pet vrst tune in deset sort riževega vina.

Yakuza 3 namreč ostaja namenjena prav dotičnim, saj med visokoproračunskimi umotvori težko najdeš bolj izrazito japonski naslov. Enako je veljalo že za oba predhodnika, ki sta izšla za playstation 2, in za srednjeveški odvrtek Ryu Ga Gotoku Kenzan, ki so ga žal izdali samo v pismenkah. Avtohton govor, ki ga spremljajo angleški podnapisi in je edina jezikovna izbira, je za uživanje v špilu še najmanjša ovira. Za večino 'normalnih' ljudi, ki niso fetišisti vsega mejd in džapan, bo bolj odbijajoče še kar pristno simuliranje tamkajšnjega vsakdana. Stranske dejavnosti, ki so mestoma neločljivo povezane s pustolovskim lutanjem od osebe do osebe ter z enega konca mesta na drugega, spet zajemajo vrsto lokalnih hecnosti. Na primer nastop v samurajskem filmu, dretje v lokalih za karaoke, bežanje pred transvestiti, trening bejzbola, nabijanje Seginih klasik v igralnicah, zbirateljsko iskanje ključev za sefe, ki skrivajo dobrote, pouličnosnubljenje manekenk z veselim zaključkom v 'love hotelu', uživanje japonskih kulinaričnih specialitet v raznoraznih restavracijah, slikanje uličnih smešnosti z mobijem in objavljanje na blogu ... Takega nabora dejavnosti vsekakor nismo vajeni iz zahodnjaških čefurščin po kopitu Grand Theft Auta, s katerimi je naslov v daljnem sorodstvu. Da ne omenjam kulturnega šoka in rahle zbeganosti, ki ju boš kot deviški igralec Yakuze občutil ob sprehajanju po delno izmišljeni, a nadvse podrobno oblikovani tokijski četrti Kamuročo. Tam se ti pogled ne glede na to, kam se obrneš, vselej izgubi v neonsko-kartonski džungli oglasnih panojev, obogatenih s pismenkami. Ali matranja pri razbiranju čustev iz naglasa in grimas številnih likov, kjer kljub nepoznavanju japonščine zaslutiš, da izražajo več, kot veleva spodobno preveden tekst. Trk ob kulturno pregrado je neizbežen, preskočiš pa jo, če ti Japonska in vse z njo povezane čudnosti ne gredo na jetra. No, če Tokijcev ne prebavljaš, si najbrž itak že zdavnaj obrnil stran.

CUTO, CUTO, CUTOOO!!!

Sega z lokalizacijami posameznih delov Yakuze, za katere se običajno do zadnjega ne ve, če bo do njih sploh prišlo, seriji ne dela velikih uslug. Še slabše kot običajno so se odrezali tokrat, saj je pri prevajalskem procesu meni nič, tebi vakizaši med rebra izpadel kup postranske vsebine. V koš so romale globoka družabna mina igri šogija (japonskega šaha), mahjong, zgodovinski kviz, masažni saloni in zloglasni klubi s hostesami. Pod škarje sta nadalje šla slaba dva ducata od skupno 123 stranskih misij, kjer Kazuma v izvirniku večinoma išče izgubljene pse, prenaša predmete in po naročilu mikasti nepridiprave.



Res je, da špil zaradi tega ni bistveno slabši, saj bonusnih opravil v igri kljub rezanju ostaja na pretek. Naj si ogorčeni fani na forumih še tako trgajo oblačila. Vseeno pa gre za dvomljivo odločitev. Razlaga, da naštetih pritiklin v angleško različico niso vključili zato, ker bi zbegale zahodne odjemalce, je smešna. Gre za neobvezne, izpustljive priboljške, medtem ko se z Yakuzo itak primarno ukvarjajo ljudje, ki jim take japonske čudnosti nadvse dogajajo. Sega – z eno roko damo, z drugo vzamemo.

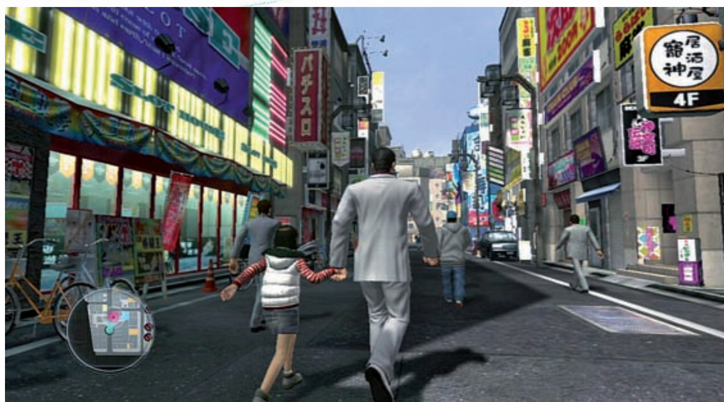




Iz zahodnih različic naslova je izpadlo nemalo stranskih misij, a Sega bi jih v bližnji prihodnosti lahko izdala v obliki dolpotegljivih dodatkov, če bo prodaja dobra, fani serije pa dovolj sitni. Štirje kosi brezplačnega DLCja so na voljo že od splovitve. Prvi se tiče načina, v katerem se Kazuma serijsko spopada s šefi igre, naslednja dva dodata arensko bojevanje v jekleni kletki, dočim v četrtem z opravljanjem različnih kvestov kratkočasimo Haruko. Sugoi.









Yakuza 3 je igra, ki ji lahko mirne duše daruješ trideset ur prostega časa. Nakar po zaključku na statističnem zaslonu ugotoviš, da si rokoval le s tretjino vsega, kar ti naslov nudi! Res pa je, da se bodo z mini igrami in ostalimi sekundarnimi vsebinami dlje časa mudili bolj kot ne obsesivni špilerji, ki ploščka niso sposobni odložiti, dokler ne dosežejo magičnih stotih odstotkov. Prvemu, ki podvig uspe, JCT časti senzualno japonsko masažo.





Da se Yakuza v tretje ne trudi toliko z dobrikanjem novim igralcem, kolikor piha na dušo prekaljenim zmajem, se zrcali tudi v zgodbi. Še dobro, da poznavanje dogodkov iz prvega in drugega dela ni povsem nujno. Špil ti gre vsaj toliko na roko, da ti preteklost, ki je je za dva romana, obelodani v dveh desetminutnih filmskih povzetkih. Tako izveš oziroma obnoviš, da si bil svojčas obetaven mlad jakuza, ki je deset let preživel v kehi, nakar si se ob povratku iz nje znašel v spletkarijah vplivnih mafijskih družin. V enki si se zanimal, kaj se je med sedenjem za rešetkami pripetilo tvoji nekdanji zaročenki, in raziskoval, kam je izginil ukraden denar. V dvojki, kjer si sprejel vlogo četrtega glavarja klana Todžo, pa si mukoma vzpostavil krhek mir med kriminalnim vzhodom in zahodom. Po vsem hudem si se z malo Haruko odselil na Okinavo, sončen otok na jugu Japonske, koder sedaj zenovsko skrbiš za sirotišnico. Ampak idila traja le, dokler ne uletijo vplivni nepridipravi, ki bi si radi prilastili ozemlje, na katerem stoji otroško zatočišče. Ter dokler skrivnostnemu neznancu skorajda ne uspe ašašinacija nadebudnega Daiga, svežepečenega šefa tvojega klana, ki si mu bil prepustil direktorski stolček.

Kakšna intriga! In to je šele začetek, saj se stvari v klasični maniri niza kaj kmalu še bolj zapletejo. V igro vstopita malo morje oseb iz prejšnjih delov in krdelo novih. Še dobro, da ti pri razumevanju odnosov pomaga priročen grafičen organigram. Štorija, ki ostaja ravno prav B-filmska in epska, te najprej kaže, kako v poletni srajci pohajkuješ po okinavskem rajonu Rjukjugaj, se seznanjaš z osnovami in večinoma rešuješ nedolžne tegobe mladoletnih varovancev (nahrani kužka, poišči tatu, odpravi ljubezenske težave šmrkavega froca ... kavaiii!). A mehkobe je konec, ko se vrneš v Tokio. V prestolnici slikoviti vodje zločinskih tolp spletkarijo eden proti drugemu, poskusov umora, krvi, grafičnega nasilja in kletvic je nič-koliko, ti pa sredi vsega tega pravomoško kljubuješ vsakemu, ki ti ga na pot iskanja resnice in ohranjanja jakuzovske časti postavi skoraj gledališko melodramatičen scenarij.

Za pretežno všečno se vnovič izkaže deljenje krošejev po ulicah. Tepež je mešanica onega iz resnejših pretepačin in starošolskih beat 'em up arkadic, kot sta Double Dragon in Final Fight. Je nerealističen in po svoje okoren, a to nadomesti s taktičnostjo in spektakularnimi potezami. Nasprotniki te sredi ceste napadejo naključno, zoperstavljaš pa se jim z dokaj dodelanim sistemom udrihanja z rokami in nogami, blokiranjem, izmikanjem ter navadnimi in specialnimi tehnikami. Te lahko uporabiš šele, ko z uspešnim mlatenjem napolniš energijski merilnik. Več kot se tepeš, več izkušenjskih točk prejmeš in hitreje razvijaš štiri poglavitne lastnosti, ki širijo pretepaške možnosti. Ter nasilnost. Spektakularno peštanje betic ob stene in smrtonosni zamahi s kovinsko cevjo po tilniku za Kazumo niso noben tabu, čeprav nasprotniki začuda vselej preživijo in se ti po fajtu samurajsko opravičujejo, heh. Kot orožja moreš znova uporabljati smetnjake, bicikle, zastavne droge, lesene klopi in druge predmete, ki jih špil vključi v prostorsko omejena borilna okolja. Ta se zdaj ne včitajo na ločen zaslon, pač pa v lokacijo, kjer si trenutno. Kul. Špil pozna celo sistem kupovanja in nadgrajevanja uničljivih orožij (katan, nunčakov, kijev ...), čeprav se da preživeti tudi brez. Umetna pamet običajnih nasprotnikov namreč ostaja pretežno osnovna, dasi te, ako jih podcenjuješ, snidenja s čedalje bolje oboroženimi in trdoživimi tolpaši hitro stanejo pol življenjske črte. Spopadi s precej bolj sposobnimi šefovskimi liki, ki obvladajo več napadalnih vzorcev, pa so uživantski predvsem zato, ker sovpadajo z vrhunci v mafijski pripovedi. Skratka, boj je v glavnem spodoben. Moti le, da je slučajnih bitk malo preveč in da avtorji niso odpravili vseh tegob z napol obvladljivo kamero, ki so pestile že prejšnji Jakuzi.

Kar naslovu prepreči preboj na vrh gore Fudži, je prav dejstvo, da ni bistveno naprednejši od predhodnikov za staro konzolo. Ja, urbane lokacije so podrobne, cestno vzdušje je odlično in grafična srčika je nadvse izboljšana. Blesti zlasti pri slikanju pristno filmskih sekvenc, kjer do izraza pridejo fenomenalno oblikovani, docela življenjski liki in tankočutna režiserjeva roka. A zopet si, čeprav gre za PS3, omejen na mestno središče z ducati pravokotnih ulic, kakorkoli realističnimi že, ki se dostikrat zaključijo z nevidnimi zidovi. Dobro, kraje in vozakanja s prevoznimi sredstvi, če odštejem omejeno uporabo taksijev, Yakuza ne pozna, niti tega ne potrebuje. Malo več gibalne svobode pa ne bi škodilo. Izboljšave pretepalnih mehanik so dalje komajda opazne. Najmanj pa prepriča surova avanturistična plat. Na voljo imaš sicer nebroj mini iger (do pike natančno so simulirani biljard, pikado, golf ...), kopičenje bolj ali manj uporabnih artefaktov (hrana, spominki, revije ...) in kakih sto preprostih stranskih misij, kjer skačeš na pomoč lokalni rulji. A vseeno se ne izviješ iz stare vloge poveličevanega bojnega kurirja. Poišči osebo, pogovori se s tem ali onim, dostavi predmet, premlati zlobnika ... stokrat. In tako bo, dokler bodo Jakuze v deželi riža izdajali tako rekoč vsakoletno, saj na ta način stežka nadgradijo kaj več od nastopajočih, štorije ter drobnarij.

Za lokalizacijo Yakuze 3 sicer domo arigato gozaimasu, Sega. Igra je tako pošastno japonska, da je njena izdaja na Zahodu kljub splošni kvaliteti tvegana, in kljub nenapredku ostaja nekaj posebnega. A v prihodnje bi se spodobilo manj spanja na lovorikah. Oziroma, da ostanem v temi, med vejami brstečih češenj.

79 *Case* ***istočasno igra modernega samuraja in japonskega perverzneža.***
playstation 3 **Sega**

MotoGP 09/10



Razčistiva najprej bistveno: MotoGP 09/10 ni simulacija. Kdor išče realistično motociklistično izkušnjo, naj VNOVIČ razočaran sede na dvokolesnega konjiča in oddrvi mimo tega špila v Portorož na sladoled. Hkrati pa ni enostavna arkada. Je akcijada, obogatena z nekaj realizma, ki se vozi solidno in si lasti razumno količino vsebine. Med drugim uradno licenco za proge, voznike in motorje prvenstva MotoGP za leto 2009. Capcom obljublja, da bodo podatki za sezono 2010, ki se je začela 11. aprila v Katarju, sproti na voljo v obliki brezplačnih internetnih dolpotegov v skladu z napredovanjem pravega tekmovanja. Luštno.

Kontrola dvokolesnika razreda 125 cc, 250 cc ali kraljevskega motoGP sicer ni težaška, saj je upravljanje brez simulacijskih fines. Pri pospeševanju lahko plin takoj stisneš do konca, pri divjem zaviranju dvokolo ne opleta. Takisto ne odletiš, takoj ko zadeneš kakega tekmeca ali greš na izlet v travo. A to ne pomeni, da ni treba biti pazljiv. Pecikel je gibčen, toda če se ne držiš idealne linije, boš imel težave. Natančen vstop v zavoj, nagnjenost in pospeševanje so nujni za lep čas, ki ga z drugimi primerjaš na spletnih lestvicah. Zelo važna je pravilna raba pospeška, ki nastane, ko se ob tiščanju gumba zgrbiš na sedežu. Tedaj dobiš konkretno hitrost, vendar je motocikel dosti slabše vodljiv. Če zapelješ s steze, fašeš kazenske sekunde. Pomaga ti idealna linija na tleh, ki z barvo ocenjuje tvojo hitrost, medtem ko lahko čas zavrtiš nazaj, kar pomaga pri padcih. Hvalim občutek hitrosti in zvok, ki prdenje auspuhov meša z zanimivo glasbo. Le škotski napovedovalec, ki ocenjuje, ali si del steze odpeljal brez hujših napak in če si izpolnil občasne vmesne nalogice (prehiti tega, dosezi neko hitrost ...), bi se lahko manj drl.

Izdelek se tako pelje kot arkada, cepljena z zahtevnejšimi prijemi. Pri tem ni nastavljanja krovnega realizma s težavnostmi ali premikanjem drsnika, kot so poznali prejšnji MotoGPji. Vozni model je tak, kakršen je, izbereš le prestavljanje, obrabo / neobrabo gum in stopnjo umetne pameti. Ta zna biti oster nasprotnik, ni pa posebej življenjska, saj malokrat vidiš prerivanje in frčanja z asfalta. Za nasprotnika si lahko izbereš tudi žive ljudi, in sicer na razdeljenem zaslonu ene konzole oziroma na spletu, kjer so na voljo posamezne dirke in sezona. Na progi more biti iznenada dvajset dirkačev, čeprav je do te cifre težko priti, ker se obilneje zasedene partije hitro zrušijo.



Tako previjanje časa kot prikaz idealne linije sta ukradena iz Forze. Ima pa črta na tleh vmesne označbe, v načinu time trial pa je moč shraniti svojo in jo uporabiti drugod.

Enoigralstvo pak tvorijo štirje modusi. Time trial je klasična vožnja na čas, ki vključuje duhca (posnetek najboljšega kroga); arcade ti naloži, da naslednji odsek doseżeš v omejenem času; championship je ločeno prvenstvo; in tu je kariera, kjer boš preživel največ časa. V njej izbereš voznika (svojega ne moreš ustvariti) in se podaš na zaporedje dirk, vmes pa skrbiš za proračun in razvoj motorja. To počneš z najemanjem in odpuščanjem tiskovnih predstavnikov ter inženirjev. Prvi iščejo izmišljene pokrovitelje, ki ti dajejo denar za uspehe na tekmah, inženirje pa vprežeš v razvoj delov skiroja, od pogonskega sklopa do zavor in ohišja. Boljši dirkač kot si, bolj napreduješ skozi izkušenjske stopnje, bogatejše sponzorje dobivaš in sposobnejše osebje lahko najameš. Vendar to pomeni več odtoka cekina, kar lahko pripelje do odpuščanj. Kriza, pa to.

A čeprav igra še zdaleč ni zanič, ne morem reči, da raztura. Razvoj motorja se komaj kaj pozna in neosebna kariera postane rutinska ter dolgočasna. To je problem, ker moraš za doseg klase motoGP dokončati prvenstvi v 125 in 250 cc razredu. Vmes se naučiš vožnje, toda nahudejši motorji se skrivajo za vložkom desetih, petnajstih ur, ki niso tako razgibane, kot bi se spodobilo. Največja težava pa je, da manjka konkretna količina stvari in da so nekateri elementi izvedeni res čudno. Ko voziš kvalifikacije, te umetna pamet redno prehiteva, na koncu pa najboljšega neseš za ohoho sekund. Obraba gum in boksi so sami sebi namen, saj v enoigralstvu zmeraj pelješ samo tri kroge. To si lahko nastaviš šele na netu, čeprav najključneži v čakalnici radi glasujejo proti daljšim dirkam. Med kvalificiranjem nikdar ne veš, kateri si, in ni vmesnih časov. Na progah ni oznak oddaljenosti do zavoja, ni shranjevanja posnetkov, tuning je močno omejen, vreme se ne spreminja med dirko, dež komaj kaj vpliva na furanje, pogledi so le trije (kje je čelada?!), v prvoosebnem na krmilu ni rok, ni več izmišljenih prog iz modusa extreme, ki je bil reden gost v MotoGPjih, in nadzora ni moč nastaviti. Pri tem je na voljo jerbas vnaprej določenih konfiguracij, a nobena hkrati ne omogoča udobnega šofiranja, 'turbo' pospeševanja in ročnega prestavljanja. To ni kul, ker samodejni menjalnik nemalokrat dolgo vztraja v nizkih vrtljajih. Da manjkajo poškodbe motorja in voznika, je pa itak samoumevno.

Četudi je jedro zdravo in sem se z igro zabaval, je MotoGP 09/10 premalo izpiljen, da bi ga lahko priporočil komurkoli, ki ne občuti manka tovrstnih iger. Škoda. Motocikli, te plemenite zverine, si zaslužijo več.

68 — *Sneti vidi, da ima serija nove avtorje. A se stanje ni ravno izboljšalo.*

PS3 / xbox 360 Monumental / Capcom



Steze so odlične in raznolike, od odprtih do vijugastih, gladkost neoporečna tako na xboxu 360 in PS3. Bi pa lahko bila okolica bolj razgibana.

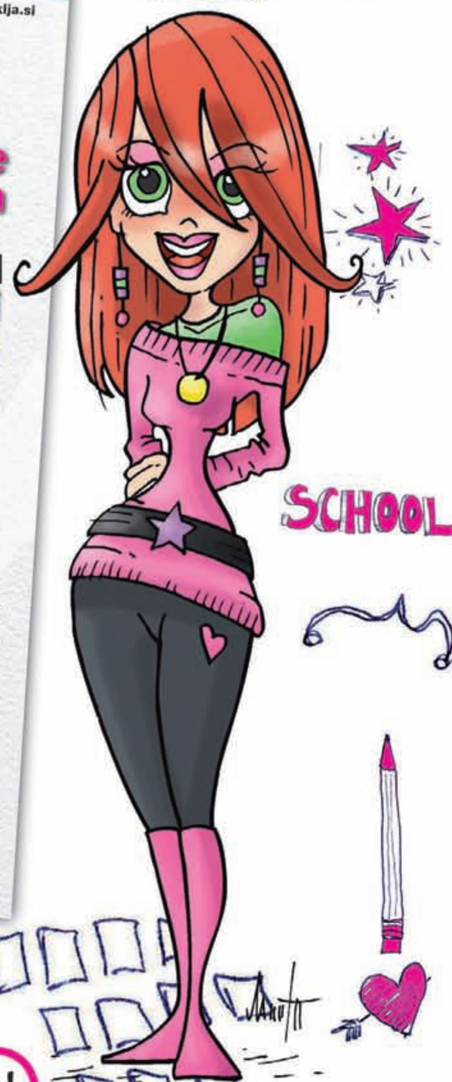


Vožnja v dežju je prelahka, manjka pa še ena važnost: prepoznaven slog. Tak, kot krasi Forzo, GT in Shift. Preveč standardno in medlo je vse.

Jezična Kesha, ki je čez noč osvojila glasbeni svet!

Modni trendi pomladi in prava ličila za tvojo polt!





Kako je prvič pri ginekologu ...

Že v prodaji!

Darilo za vsako smrkljo! Modni nakit!



Obišči tudi www.smrklja.si

Cukrova mega nagradna igra! Vstopnice za film Ne pozabi me!

Red Steel 2

Magična beseda: reboot. Vse je treba izdelati na novo. Temnejše. Resnejše. Bolj odraslo. Bolj zajebano. Badass. Problem je v tem, da recept očitno deluje, kar dokazuje tudi Red Steel 2.
Za prvi špil tega imena so slišali celo tisti, ki wii zaničujejo. Kako bi ne, ko je na papirju ob splavitvi Nintendove konzole obljubljal maltene drugi prihod odrešenika. Streljanka, začinjena z mahanjem s katano, kar naj bi počeli z revolucionarnim migljanjem edinstvenega wiimota? Prodano! Dejansko smo mislili, da bomo dobili novo definicijo prvoosebnice. Nakar smo razočarano zrli v ne najbolj posrečen izdelek, v katerem je veselje dodatno zbijal neroden nadzor meča. Ocena 60 v Jokerju 161 je bila na mestu.
Potem pa je prišel hardverski dodatek motionplus, ki wiimotu omogoči natančnejše zaznavanje gibanja. In Ubisoft smelo izjavi, da brez njega Red Steela 2 ne bo mogoče igrati. Dejansko ga ni. Pogumno. Skoraj tako, kot napraviti špil, ki s predhodnikom nima nobene zveze razen tega, da v rokah spet hkrati držimo pokalico in katano. Hej, Ubi, naredite iz tega kar eno orožje in serijo poimenujte Final Fantasy!
Okej, šalo na stran. Red Steel 2 je prvooseben akcijski špil. Namenoma sem se izognil izrazu streljanka, saj to ni docela, čeprav v njej krogle letijo kot za stavo. Kako bi ne, ko pa se godi na alternativnem sodobnem Divjem zahodu, kjer se kavbojci tepejo s karatejci, dočim konje in kočije zamenjajo motorji ter tovornjaki. Za dodatno porcijo sira poskrbi morriconejevska muzika, po zavesti pa se neprikrito plazijo primerjave s primerjave s korejskim filmskim hitom The Good, The Bad, The Weird ter Tarantinovim Ubila bom Billa. Glavni junak, brezimni in molčeči kavbojski samuraj, na začetku prav tenko piska, saj ga hoče nasprotna banda spektakularno pokončati, a se jim namera kajpaj sfiži. Poba pri tem izgubi svojo legendarno katano in storil bo vse, da jo dobi nazaj. Kar vključuje pomor vsega živega in električnega, kar mu pride na pot, hkrati pa bildanje sabljaških sposobnosti pod budnim nadzorom tečnega zenovskega modreca, srednje čedne aziatke in ravno tako poševnookega šerifa. Na koncu bo, nabildan do skrajnosti, pofental še najbolj glavnega šefa.
Ah, katanaste sposobnosti. Naj najprej povem, da kljub wii motionplusu Red Steel 2 ne pozna dobesedne preslikave mahanja, marveč se spet srečamo z vnaprej definiranimi udarci. Kar pa ni slaba odločitev. Zakaj? Mečevanje je zdaj srčika igre in so mu posvetili veliko truda. Udarce lahko zato povezujemo v specialke in kombinacije ki so svetlobna leta pred nebogljenim mahljanjem v predhodnici. Če bi se vrtenje daljinca natančno preslikovalo na zaslon, bi imeli s tem težave, sploh ob dveh vrstah blokiranja. Čemu je potem motionplus obvezen? Ker nadzira MOČ udarca. Ja, končno imamo špil, v katerem ni vseeno, če samo malo pomigamo ali pa izvedemo brutalen zamah. Hitro se pojavijo nasprotniki, po katerih je treba mlatiti s podvojeno vnemo, da z njih zbijemo oklep, se jim izmakniti za hrbet, ker so od spredaj neranljivi, ali jih pokositi z divjim vrtenjem. Dejansko je Red Steel 2 prvi naslov na wiiju, pri katerem je začetno opozorilo, da pazi, kako mahaš, povsem na mestu.
Ravno dejstvo, da se moraš fizično angažirati, te potegne v igro dosti bolj, kot če bi le sedel v fotelju. Zato naslovu ne zameriš preveč, da je zgodbovno dokaj šibek ... da je mestece, v katerem moraš napraviti red, pusto in škatlasto ... da je napredovanje skrajno linearno ... in da so sovragi na moč skriptani, brez razgibane umetne pameti. Vse to se vsaj delno umakne izpod žarometa v trenutku, ko se poženeš v zrak in z brutalnim napadom ter peno na ustih sesekljaš novo porcijo nebodijihtreba, nakar se poženeš v tek do naslednje točke in postopek ponoviš. Naloge, ki si sledijo strogo po vrsti, čakajo na tablah v varnih hišah, po vsaki opravljeni pa dobiš cekin, ki ga porabiš z nakup novih orožij (štiri pokalice) ali njihovo nadgrajevanje ter za ubojite specialke s katano. Streljanje, mečevanje, vlamljanje v sefe in redke sekvence QTE – dobesedno vse postorimo z daljincem. Nunčak rabi le hoji in izmikanju. Tako premišljene in dobro delujoče nadzorne sheme še nisem videl. Sony move, namatral se boš. Aja, kri je po novem rumena. Samo da veste.
Čeprav mestece ni prav vznemirljivo, je grafična podoba s celičnim senčenjem čedna in se z lahkoto prebije med boljše na wiiju. Stripovske korenine so enako izrazite kot v No More Heroes in MadWorldu, vmesne sekvence in stalno godeča muzika pa še pridodajo špagetarski pridih. V navezi s spodobno dolžino, ki znaša kakih deset ur, če divjaš, in od oka petnajst, če pretakneš vsak kotiček, Krvavo jeklo združi prvovrstno siravost s prvobitno surovostjo. Škoda, da tempo proti koncu prične upadati, tudi zato, ker z vsemi skrivnimi udarci in do kraja navitim orožjem lik postane enostavno premočan. Ne, nisem igral na najlažji stopnji! In tudi vi ne smete, če hočete spodobno igralsko izkušnjo. Tako, kakršno Red Steel 2 zna dostaviti.



Orenk zamah s katano bo nasprotnika poškodoval dosti bolj od navadnega, zlasti če ga povežete v kombinacijo. Vzdušje skozi gibanje, to je to.



Ko vas začno parklji boleti od mahanja, boste raje posegli po pokalici. Nadgrajeno ognjeno krepelo dela hudo škodo.



Za hitro čiščenje obstaja kopica skrivnih udarcev, ki opravijo tudi s po več nasprotniki naenkrat. Ne, nisem si ravnokar odrezal prstov.



Mogočnejši nasprotniki niso dosti pametnejši, so pa ponavadi neranljivi, z izjemo ene točke. Tale jo ima recimo na hrbtu.

80 *Quattro postane najhitrejša katana na divjem Vzhodu in se reži Clintu v fris.*
wii | Ubisoft

PUZZLE BOBBLE LIVE

Serijal iger Puzzle Bobble (v Ameriki ga poznajo pod imenom Bust-A-Move) se je od svojega nastanka leta 1994 na igralnih avtomatih sprehodil do domala vseh sistemov, od sobnih in ročnih konzol do računalnikov ter mobilnikov. Najnovejša inkarnacija pa se je znašla na spletnih servisih Xbox Live Arcade in WiiWare.
Način igranja ostaja tradicionalen. Dinozavrčku na dnu polja pomagamo čistiti zaslon, nafilan z raznobarvnimi mehurčki. To počnemo tako, da merek sredi vodnjaka premikamo levo in desno ter proti vrhu izstreljujemo balončke. Ko se staknejo najmanj trije mehurčki iste barve, skupek izgine. Zraven pazimo, da kateri od nakopičenih mehurčkov ne prestopi spodnje linije, kar otežuje strop, ki se začne spuščati. To ponavljamo, dokler ne očistimo stopnje. Zveni preprosto. Ampak – seveda sledi ampak. Načeloma resda hitro ocenimo situacijo in zgruntamo rešitev. Toda v zelje nam hodi kar nekaj reči. Osnovnih osem barv balončkov (so še nekatere posebne) stežka pripravimo do masivne kombinacije pokanja. Že res, da vidimo, kateri mehurčki čakajo na akcijo, a le za eno potezo vnaprej, povrhu pa je njihova barva naključna. Srž reševanja je zato v spretnosti naših prstov in natančnosti merjenja. Dostikrat moramo za dobro plasiranje uporabiti odboj od stene, označeni lok projektila pa nam igra po prvi stopnji vzame. Privajanje na finese te 'strelske' mehanike terja svoj čas, toda potem smo lahko toliko bolj zadovoljni s svojimi uber l33t skillzi. Ti pridejo do izraza pri lovljenju rekordov (prej kot končamo stopnjo, večji je bonus) in v večigralstvu.



● **Avatarji se v dvobojih in puščavniškem neskončništvu z nami veselijo ali cepetajo v strahu, ko nam gre za nohte. Osnovni način jim pa nekako ne diši.**

Poleg 135 nivojev, ki se vejijo po sedemindvajsetih conah, in neskončnostnega naključnega trebljenja mehurčkov je na voljo še direkten spopad z računalniško vodenim nasprotnikom (teh je osem) ali z mesnatimi sonavdušenci. Boj poteka po spletu ali doma pred televizorjem. Boljši kot smo, več smeti nasprotniku mečemo, on pa nam. Smeti oziroma vrsto mehurčkov, ki bodo nagajali nasprotniku, izberemo iz zaloge osmih pred dvobojem, s čimer določimo vzorce barv za nadlegovanje ter njihovo pojavljanje od spodaj, zgoraj ali z vseh strani. Škoda le, da na netu hudo primanjkuje igralcev. Tako za xbox kot wii prodajajo še dva dodatka z novimi 135 puzlami v vsakem, katerih cena (3 evre na X360, 2 evra na wiiju) ni pretirana. Žal ne prineseta novih ozadij ali glasbe.
Inačici za wii manjkajo spletno večigralstvo, lestvice, dosežki, podpora avatarjem in visoka ločljivost. Zaradi tega je izdaja za xbox 360 bolj zaželena. Konec koncev je prva HD-verzija Puzzle Bobbla. Toda razlike ne vplivajo na igralnost, ki je po vseh teh letih še vedno odlična. ***Misfit***

Taito ● X360 / wii ● 10 EUR / 8 EUR

MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND

Vrača se Matt Hazard, največji mamojebec zadnjih dvajsetih let iger, proti kateremu celo Duke izpade amater. Če zanj še nisi slišal, je čas, da prodaš konzolo in greš v semenišče pridelovat sir ali varit pir. Ne, saj ne. Model je burkež, ki niti sebe ne jemlje resno. Poleg parodij na temo Kanadčanov, filmov in množice iger, od Maria prek Portala, Mirror's Edge in Bioshocka do Pokemonov, brije norca iz neuspeha lastnega prvenca, češ, da ga je zastonj moč najti v smeteh širom sveta.



● **Pohvalen in zabaven je sodelovalen obkonzolni način za dva igralca. Drug drugemu lahko namreč hinavsko kradeta življenja.**

Srboritež gre s parodiranjem tako daleč, da poustvari zgodovino lastnih špilov. Ti seveda nikoli niso zares izšli, a le tako se lahko vrne v preteklost. V njej dežurni negativec ugrabi osembitnega mlečnozobega Matta, da mu v prihodnosti ne bo hodil v zelje in da bi obvaroval mladino pred bednimi igricami. Tako se Hazard, za razliko od prvenca za X360 in PS3, ki je bil 3D- streljačina in smo mu v Jokerju 192 dali celih 59, znajde v pravomoško zajebani, od strani zrti arkadni nažigačini z grafično podobo Shadow Complexa, nadzorno shemo Contre ter čudnostmi Metal Sluga. Lik namreč nadzoruješ le z eno gobico in vedno meriš v smer gledanja. Metal Slug je navdihnil bizarne sovrage v obliki piraj in steklih pingvinov, dočim bo veteranom Senčnega kompleksa znano streljanje v globino zaslona. To je kul, saj nepridipravi uletavajo iz več ravni in vseh smeri hkrati. V pomoč sta še 'hazard time', ki junaku za kratek čas podari nepremagljivost in potroji moč arzenala, ter natančno merjenje z R1. Matt je opremljen z osnovno brzostrelko z neomejeno količino streliva in granatami, pobere pa lahko množico posebnih orožij, ki se iztrošijo, od bljuvalnika ognja do bazuke. Obstajajo tri težavnostne stopnje: 'wussy', 'damn this is hard' in 'fuck this shit'. Zavoljo staromodne nadzorne sheme in ogromne količine sovragov je špil že na normalni stopnji resnično težak, dočim je fuck this shit rezervirana za mazohiste, saj te pokonča že en izstrelek, nakar moraš od začetka igre. Ja, igre. Contra? Pha!
No, če si kolikor-toliko spreten in izbereš najlažjo težavnost, kjer je nadaljevalnih žetonov neskončno, kar gre. Pa čeprav moti nerodno oživljanje na skrajno neprimernih mestih, kot so prepadi in voda, kar nepravično odžre par življenj. Tako se lahko v osmih nivojih v kampanji, ki so domišljeno 'kopirani' iz naštetih klasik, dejansko smeješ tekstovnim ter govornim referencam na vsaj petnajst špilov, namesto da mečeš ploščček skozi okno. Vsekakor pa zabava ne traja dolgo, saj je moč igro, kadar te ne usmrčuje nepreneho-ma, končati v borih dveh urah. Nato ostane trening na višjih zahtevnostih, a to je spričo nefer dizajna kisla tolažba. Cena je zato previsoka. ***Raveer***



● **Ko pomalicaš šefa, je konec poglavja. Preden te pahne v novo, odigraš seanso pačinka, kjer kot žetone spuščaš cunjasta trupla.**

D3 ● PS3 / X360 ● 12 EUR

STAR OCEAN: THE LAST HOPE INTERNATIONAL

Mednarodna izdaja pri japonskih založnikih pomeni verzijo igre, ki izide naknadno, včasih tudi za drugo platformo, in vsebuje bolj ali manj številne dodatke ter izboljšave. Poudarek na 'bolj ali manj', saj je razlika včasih očitna, včasih pa ne. Slednje velja za The Last Hope IE, nepretresljivo izpopolnjeno ZF-frpjko Star Ocean: TLH. Ta je lani izšla samo na xboxu 360, International pa sedaj le na PS3, seveda za polno ceno.



● **Bojevalni sistem nujno potrebuje izziv, ki pa se odklene šele po prvem končanju. Ducati ur vnemar!**

Bistvenih novosti ni: do neke mere izboljšano merjenje na sovražnike (zdaj laže vzameš na muho oddaljene tolovaje), pohitreno včitavanje (špil se avtomatično namesti na trdi disk) z odsotnostjo morebitnega menjavanja DVDjev, zglajena podoba z malo boljšim osvetljevanjem in poštimano animacijo oseb, možnost izbire japonskega govora, ki je precej bolj občuten od nekam kmečkega ameriškega, in pač obvezno predmetovje, med katerim ni pretresljivosti. Igra ni razširjena s pozornosti vrednimi novimi kvesti ali ugankami, kamera je še vedno enako sitna in točke za shranjevanje položaja niso bolje razporejene. Docela nerazumljivo pa je, da skupina Tri-Ace ni omogočila prekinjanja animacij ob prvem igranju, saj znajo biti te doooolge, in da spočetka še vedno ne moreš izbrati višjih dveh od četverice težavnostnih stopenj. Tako si spet obsojen na desetine ur zelo lahkega in rutinskega mlatenja po sovražnikih, ki sicer dobri bojevalni sistem naredi pretežno nezanimiv za vsakogar razen začetnikov ter izredno potrpežljivih, preden se odklene spodoben izziv. Ocena 70 iz Jokerja 194 še komajda vzdrži. ***Sneti***

Square Enix ● PS3 ● 54 EUR

RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION

Pred dobrim letom se je Prikrito zlo 5 marsikomu zamerilo – novincem zaradi okornosti osnovne mehanike, starošolcem zaradi (pre)velike doze akcije in vsiljenega co-opa. Toda igra je bila kot celota kul, strasti so se pomirile in Capcom se vrača na kraj zločina z Zlato edicijo. Ta poleg Resident Evila 5 (Joker 188, 80), ki je enak kot ob izidu, vsebuje vse tri male dodatke, ki so jih vmes izdali na Xbox Livu in v Playstation Storu. To so ...

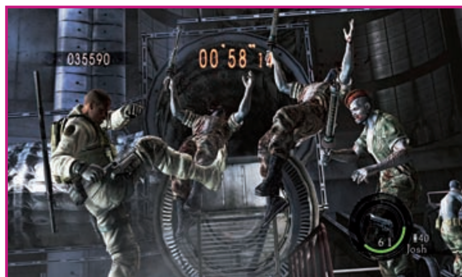
Epizoda Lost in Nightmares je pisana na kožo nostalgikom, saj v njej spremljamo stara znanca Jill Valentine in Chrisa Redfielda. Štorija odstre dogodke, ki vodijo do Jillinega izginotja, Chrisove depre in začetka petice. Prizorišče je predrugačena vila, ki smo jo raziskovali v prvem poglavju. To pomeni, da je treba za napredovanje iskati ključe in reševati uganke, v boju pa obilno sodelovati s partnerjem. A tudi pri puzlah je treba večkrat mozgati v dvoje. Ko Jill v QTE-sekvenci igra klavir (Moonlight Sonata, afkors), mora Chris poskrbeti za prehod, ki se odpira. Spet drugje morata ustaviti zašiljen strop, ki se spušča, razrešiti problem toplotno občutljivega papirja ... Sovražniki so omejeni na sive zombaklje, ki nas zgrabijo ob najbolj nepravih trenutkih, in silake, ki vihtijo sidrasta krepela. Mišunga samotne napetosti, ozkih hodnikov, puzlastega pristopa, skrbno doziranih sovragov, manka streliva in odlične glasbene podlage pričara dobro (staro) residentevilovsko izkušnjo. Celo tako nostalgično, da lahko igramo s fiksno kamero in starošolskimi kontrolami. 'Pogovoriš' se z vhodnimi vrati, dokler se ne pojavi vprašaj, in voila!



Recite mi star pohotnež, ampak Excella in nova Sheva sta že zaskrbljujoče privlačni. Vprašanje, kdo je večji fetišist: Capcom ali njegova ciljna publika?

Druga razširitev, imenovana Desperate Escape, razkriva beg Jill in Josha Stona iz vojaškega kompleksa po dekristalizaciji gospodične Valentine. Tu gre za bolj 'standardno' resijevsko sceno, kakršne smo vajeni iz petice. Valovi okuženih vaščanov in vojakov nas radi nadlegujejo z vseh strani, mi pa se gremo nadzor množice. In pri tem premaknemo kako stikalo. Oboje počnemo v novem okolju omenjene strukture, pri čemer nas nadleguje že znani kanonfuter, obogaten z nekaj svežine, na primer z rabljem, izginjajočimi insektoidi, kladivarjem iz stopnje Prison modusa mercenaries ... Da se reciklaža ne občuti preveč, skrbijo še omejen inventar brez skrinje, vedno znova naključna postavitev orožij in priboljškov po zgledu Left 4 Dead (to je značilno tudi za Lost in Nightmares) ter menjavanje vaščanov in vojakov. Nikoli nismo čisto prepričani, kdo natanko bo uletel in kam se je najbolje umakniti. More in Pobeg trajata sicer le kako urico na seanso, a nam motivacijo za vnovične skozihode dajejo ocenjevalni sistem, skriti emblemi in naključnost.

Dodatno vsebino v RE5 Gold zaključi Mercenaries Reunion, kjer so že videne stopnje Plačancev dodobra remiksane. Spet moramo v določenem času preživeti oziroma pobiti 150 zlobnežev, pri čemer stari nivoji dobijo druge sovražnike, nekatere lokacije priboljškov pa so spremenjene. No, prava novost so liki oziroma njihove obleke. Teh je osem in ne spremenijo le videza, temveč prinašajo sveža orožja, udarce ter usmrtitve. Na splošno so luštni: Chris v težkooložno postapokaliptični izvedbi, pravljična in poslovna Sheva, Excella, Josh ter povratnika iz enice, Barry Burton & Rebbeca Chambers. Nove oblekice za Chrisa in Shevo lahko na netu kupimo tudi posebej ter jih uporabimo v osnovni kampanji, kar je precej kul.



Josh se iz stranskega lika, ki se v temeljni petici pojavi le v par kadrih, prelevi v simpatičnega, z roko-borskimi prijemi obdarjenega razbijača mutantov.

V Goldu dobimo še način versus, kjer se po spletu (razdeljenega zaslona ni), spoprimejo do štirje igralci na desetih osnovnih stopnjah iz Mercenaries, prilagojenih klanju. Na izbiro so isti liki v dveh novih podnačinih, ki ju igramo sami ali v moštvu. Slayers so agresivnejši osnovni mercsi, survivors pa je tipski deathmatch. Poleg živih nasprotnikov se ubadamo z mutiranimi nakazami, igralci, ki že vedo, kje so boljša orožja, pa naj vas ne odvrnejo od igranja.

Pozlateni dodatki sicer ne dosegajo dolžine Adinih dogodivščin iz predhodnika, a so dovolj dobro izvedeni, da ne izpadejo ceneno. Če se Resident Evila 5 še niste pritaknili, je Zlata edicija odlična vstopna točka in cena je ugodno polovična. Če ga že posedujete, pa si bonbončke omislite kot enoten dolpoteg Untold Stories, ki košta dobrih 12 evrov. Sicer ne vsebuje modusa versus, a je vreden izdatka. ***Misfit***

Capcom ● X360 / PS3 ● 30 EUR

GUITAR HERO: VAN HALEN

Kot hvalnica skupini Van Halen je tale Kitarski heroj precej lenoben. Kakor je Activisionova navada z odvrtki glavne serije, je od skupno 44 komadov le petindvajset od Van Halenov. Ostalo je zapolnjeno s sorodnim rokenrolom, od Billyja Idola (White Wedding) in Queenov (I Want It All) prek Foo Fighters (Best of You) do Judas Priest (Painkiller) ter Killswitch Engage (The End of Heartache). Nekateri bendi sem sodijo, drugi gotovo ne. Fountains of Wayne, halo?

Člani benda so današnji – se pravi Eddie, Wolfgang in Alex Van Halen ter David Lee Roth – in so tudi videti tako. Se pravi nič njihovih starih odbitih person z ruticami okrog vratov in plapolajočih iz riti, ko so bili v osemdesetih na višku slave. Rahlo dinozavrsko. Nabor štiklov se dalje kratkomalo ne zmeni za obdobji, ko sta bila pevca Sammy Hagar in Gary Cherone, se pravi od 1985 do 1999 in 2003 od 2005. To pomeni,



Prevečkrat se pozablja na to, da je Eddie Van Halen odličen kitarist. Morebiti je igranje GHVH prav zato tako prijetno.

da je veliko dobrih pesmi izviselo, česar ne more zakriti niti prisotnost klasik, kot so Panama, Jump, Dance the Night Away in Hot for Teacher. Dosti je zato manj znanih pesmi, praznino pa skušajo zafilati še tri divje Eddiejeve solaže, recimo kultni Eruption, a jim ne uspe povsem. Ni izvemo niti dosti o zgodovini benda, le nekaj tekstovnih zanimivosti, ki se prikazujejo, ko pesem gledamo kot videospot. Žal ne pravega, ampak v obliki odrskega nastopa poligonskih človečkov. Ne pojavi se niti fris in stas starega basista Michaela Anthonyja. Ampak dobro, tudi Jason se ni v GH: Metallica. Kregarije, pa to.

Enako manjka pravih novosti, saj je GHVH standarden Guitar Hero, narejen s standardnim grafičnim pogonom. Imaš solo kariero, v kateri z igranjem nabiraš zvezdice za odklep prizorišč in komadov (odpiranje je sicer hitrejše, kot je za GHje običajno) ... imaš težavnost expert+ z dvema pedaloma za bobne ... imaš trapasto robo, kot so novi inštrumenti in superge ... imaš vihtenje solo ali bas kitare, bobnov in glasilk .... imaš udejstvovanje v bendu ... imaš večigralstvo ... in imaš glasbeni studio (ki tu deluje izgubljeno). Žal ni novih vanhalenovskih inštrumentov, zgodbe, šefovskih bitk, kupovanja komadov in uvoza obstoječih v Guitar Hero 5. Zgradba je ona izpred petice, dočim je odrski spektakel manj izrazit kot v GH: Metallica.

Polom, torej? Nah. GHVH sicer ni odlična igra, sploh ne ob tej oderuški ceni 55 evrov. Ni pa obup. Zasluge gredo predvsem dejstvu, da se igra slastno. Ali je to zasluga halenovskega rokenrola ali izdelovalcev, ne vem, ampak šopati večino pesmi na hard ali extreme je uživantsko. 'Note' in prehodi so pri solo kitari razporejeni s posluhom in prsti ti po vratu plastikoidnega brenkala šibajo domala samodejno. Bas in bobni so slično kul, pri dretju pa za spremembo ne pustiš pljuč na mizici v dnevni sobi, ker ima David Lee Roth dokaj normalno grlo. Tudi štikli drugih skupin so včasih pravi biserčki, recimo Double Vision od Foreigner.

Moj nasvet je, da počakaš, da cena pade na recimo dva desetaka, ali nabaviš rabljen špil. Če ti seveda dogaja Van Halen oziroma take sorte rokenrol in ne zahtevaš kompletne zgodovine benda. ***Sneti***

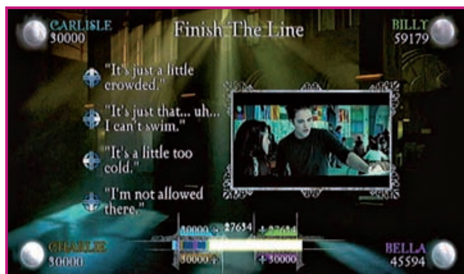
Activision ● X360 / PS3 / wii / PS2 ● 55 EUR



Zbor gimnazijskih maturantov, letnik '62? Videti je že tako, saj so Van Haleni na odru vse preveč geriatrični.

SCENE IT? TWILIGHT

Twilight je kljub stratosfernemu uspehu dolgo čakal na prvi špil. Garažni zanesenjaki so se sicer lotili razvoja večigralske masovke, a so jih odvetniki hitro spravili na vešala. Poguba gor ali dol, naivneži so vseeno pripomogli, da je vampirska romantika vstopila v svet iger. Ker pa je iz ljubezenskih kopren težko stkati akcijo v ustaljenem pomenu, smo dobili filmski kviz.



Nastopaš kot želeno ime iz filma. Predstavitev je dokaj puščobna, saj kakih animacij ni. Dogajanje povezuje glas Petra Facinellija, ki igra Carlisla.

Scene It? Twilight se nanaša izključno na prvi del filmske sage, dočim Mlada luna, knjige in kaj širšega ne pridejo v poštev. Poleg wiija je kvizalo izšlo še za PC in DS. Vprašanja so povsod enaka, vendar spodobno večigralstvo nudi samo wii. Drugod je druženje omejeno na zaporedno odgovarjanje in primerjanje rezultatov. Wii edini zadene pravo občutje, saj za sočasno zabavo štirih zadostuje prav toliko daljincev. Pitalic je petsto in čeprav so razgibane, občutek ponavljanja vseeno ni daleč. Rade namreč iz različnih zornih kotov osvetljujejo iste reči. Pri nekaterih gledaš filmski odsek in se potem soočiš z vprašanjem, ki ima z videnim večjo ali manjšo povezavo. Potem je tu razpoznavanje oseb iz zamegljenih slik ter silhuet, pa iz Aliciinih skic, kar je vse dokaj zahtevno. Poleg tega dopolnjuješ povedi in ugibaš, katera pesem spada k posameznemu prizoru.



Razočara, da fotografije in posnetki niso v višji ločljivosti. Na velikih zaslonih je vse precej zrnato, višek vzdušja pa je občasno pršenje dežja.

Partijo sestavljajo štiri dejanja s po petimi vprašanji. Čeprav snov zajema iz res skrajnih podrobnosti, se možgani fena odzovejo bliskovito, tako da runda traja okrog deset minut. Za odgovor največkrat zadostuje stisk ene od smeri na križcu, občasno pa z daljicem potreseš, da se javiš ali da se slika hitreje zjasni. Nad vsebino svoje glave se kar zamisliš, ko iz podzavesti potegneš barvo puloverja, ki ga je Victoria ukradla umorjencu. Ali pa številke na boku šolskega avtobusa, leto Edwardovega rojstva in kaj je dotičnež rekel, ko sta si z Bello izmenjala prvi poljub. (O ... moj ... bog. –Sneti) Da zaslišivanje ni preveč resnobno, te podtalno hecajo hudomušni napačni odgovori. Za splošno publiko kviz ni. Usekanci na Twilight pa se imajo lahko kak večer ali dva neznansko fletno, sploh ker bodo našli zabavo tudi v trapastem naboru nagradnih fotk. Ko čakamo na tretji film, se nekaj vmesne stimulacije čisto prileže. ***Navi***

Konami ● wii ●

LAZY RAIDERS

Nekateri prijemi se v igrah ponavljajo, spet drugi so tako redki, da je moč takoj prepoznati 'navdih', iz katerega črpajo. V primeru spretnostne ugankarščine Lazy Raiders je že tako. Če ste v devetdesetih uživali v igrah On the Ball za SNES ali Bob's Bad Day za amigo oziroma ste pred kratkim namestili And Yet It Moves za PC (Joker 190), se boste počutili skorajda doma. Kajti če smo v igrah vajeni usmerjati glavnega junaka, je tam in v Raiderjih ravno obratno – nadzorujemo njegovo okolico.

Vodimo znanstvenika Diggabona, ki ga bolj kot arheologija zanimajo skrita bogastva preminulih civilizacij. Naš cilj je z njim na 75 stopnjah nabrati čim več zakladov in relikvij. Nivo končamo ob stiku pohlepneža z zlatim cepinom, do koder ga spravimo tako, da z levo gobico vrtimo zaslon okrog središča. Tu pa nastopi teta gravitacija, ki zna reči hitro zaplesti. Spočetka je vse dokaj nedolžno, saj hitro pobiramo raznobarvne ključe za vrata, ki omogočajo dostop do nadaljnih kotičkov levela. Toda Lazy Raiders z vsako novo stopnjo počasi, a stalno uvajajo nove elemente. Pojavljati se začno pasti, ogenj bruhajoči kipci, nadležni netopirji, valeče se skale, zaboji eksploziva, premikajoči se deli sten ... Vsako peto stopnjo, na kateri je ena od skupno šestnajstih relikvij, pa uletijo lopovi. Ti nam ob stiku z dragocenostmi le-te sunejo, vendar so na srečo tako leni kot naš vrli raziskovalec. Sami od sebe se ne premikajo, raje se prepustijo rotaciji zaslona. Enako velja za vse druge nepritrjene reči, kot so skale in zaboji. Pa še nekaj vpliva na situacijo: namesto skoka z gumbom A obrnemo stvari na glavo. Dobesedno – zgodi se namreč horizontalni 'obrat' nivoja. Kar je bilo prej spodaj, je sedaj zgoraj in obratno. Obenem tak 'skok' prižiga in ugaša metalnike plamenov, ledeni bloki se pojavijo ali izginejo, netopirji pa se spremenijo v kroglice, ki se kotalijo okrog. Leni roparji so solidna zabava, ki vam bo za 800 Microsoftovih točk na Xbox Live Arcade nakravžljala možgane z domišljenim dizajnom. Bolj kot se trudimo dobro opraviti stopnje, sploh poznejše, bolj ugotavljamo, da niso niti pod razno na hitro dane vkup. Vsaka ponuja elegantne rešitve, če smo se zanje pripravljeni vsaj malo potruditi. Spletne lestvice, ki ne upoštevajo siceršnjega neskočnega števila restartov, in igranje s svojim avatarjem namesto pogoltnega arheologa sta tako le dodatna bonbončka. ***Misfit***

Microsoft ● xbox 360 ● 10 evrov



Ob nakupu nam igra šenka oblekico in na koncu pripadajoče pokrivalo za našega avatarja. Čakam dan, ko bo kaj podobnega storil Activision ali EA.

HEAVY RAIN CHRONICLES – THE TAXIDERMIST

Ena najbolj pogumnih iger letošnjika, ki je v Jokerju 199 dobila epsko oceno 93, je pognala serijo dokupljivih epizod. Te bodo dostopne v spletni štacuni Playstation Store in bodo izkušnjo poglabljale v obliki kratkih, z glavno štorijo ohlapno povezanih podzgodb. Naročniki posebne izdaje so prvo od dodatnih poglavij dobili prej in brezplačno, zdaj pa je za štiri evre na voljo tudi ostalim.



Pri kupovanju bodite pozorni. Dodatek iz britanske trgovine ne deluje z igro, namenjeno celinski Evropi.



Iz hiše vodi več poti, najbolj bistvene pa so odločitve v zaključni izmed treh scen. Se boš zavlekel v skrivališče, poskusil bežati ali se vrgel v boj?

The Taxidermist ne prinaša zares nove vsebine, saj je za časa Dežjevega razvoja rabil kot demonstracija na sejmih. Časovno je umeščen dve leti pred Ethanov križev pot in te odene v obline žurnalistke Madison. Motoristka obišče domovanje sumljivca, kar se izkaže za tvegano potezo. Za igranje ni treba dokončati osrednje zgodbe Težkega dežja, saj imajo Kronike lasten vmesnik in shranjevalna mesta. Taka neodvisnost je sicer v redu, vendar se tiče več plati, kot se zdi sprva, čeprav je igranje povsem filmsko in deževno. Tako poslušaš Madisonine misli, z gibi gobic stikaš po predalih in si refleksno rešuješ kožo v sekvencah QTE. Spet je tu teža odločitev in mrežje različnih poti. A zaključek doseže hitro, v četrt ure. Tedaj ti špil razkrije naslove ostalih štirih koncev in če jih želiš uzreti, se v hišo groze podaš znova. Prva epiloga odkriješ dokaj instantno, za ostale nianse pa se je treba malce bolj potruditi, kar izkušnjo raztegne na nekaj ur.

A čeprav je vse narejeno po modelu matične igre, je izkušnja preveč odrezana in sterilna. Ker nagačevalčeva eskapada ni vpeta v širši okvir, žrtvuje pristnost in globino. Odločitve nimajo toliko čustvenih in daljnosežnih posledic, zato delujejo kot prazno preizkušanje možnosti. Vsebine ob globljem vpogledu niti ni malo, a iskanje novih rešitev se zdi samo sebi namen. Igro tudi drugače kazijo šibkosti. Ni kul, da je Madison ozvočila druga igralka kot v Heavy Rainu, dočim negativec ne prepriča, saj je domala brez podlage in res le v vlogi zla iz filma B-kategorije. Ker je napetost umetna in ker lika nista pozorno zgrajena, se te izkušnja ne dotakne tako, kot bi se te lahko. ***Navi***

Sony ● PS3 ● 4 EUR

DANTE'S INFERNO

Ubogi Dante, niti na PSPju nima miru. A kriv si je sam – pač ne bi šel besno kopirat God of War. Tako se na prenosni drkalici zaleti v GoW: Chains of Olympus, s katerim se ne more zares primerjati. No, vsaj manj konkurence ima na splošno tu, saj ni GoW3, Bajonete, Darksiderjev, Ninja Gaidena in podobnih težkokategornic.



Načeloma je postopek za upehanje in nato zavzetje tega polšefa na peespeju enak kot na velikem sistemu. Toda ker je vzdušje slabše, je vse manj vznemirljivo.



Dolžina približno osmih ur je zadovoljiva za zvrst akcijskih sekljačin, ki pa jih je bolje igrati na poštenem televizorju. Raje kot predelavo Danteja bi imel kako izvirnico.

Zgodbovno je špil enak inačici za PS3 in xbox 360, kar pomeni ne prav nežno zgodbovno ravnanje s prvim delom Alighierijeve Božanske komedije, na katerem ohlapno temelji. Križarski vitez Dante se vrne iz Svete dežele, kjer je težke pizdarije počel, in se napoti v pekel reševat Beatrice, ki mu jo je zaplenil Hudič. Fabulo izvemo skozi predpripravljene vmesne sekvence, ki so prestavljene z večjih konzol in so odlične kakovosti, žal pa vse skupaj izpade neprimerno bolj otročje in holivudsko trapasto kot literarna predloga.

Po igralni plati je Dante za PSP takisto enak tavečji verziji, se pravi, da gre za mešanico reševanja ugank, skakanja in bojevanja. Puzle so v glavnem mimobežne s potiskanjem blokov, izjema je le tista escherjevska z zamešanimi perspektivami, ki je slična Portalu in Echochrome. Skakanje ni prav zahtevno in ti prste malo bolj zaposli le včasih, saj je mišljeno predvsem kot začimba. Levji delež početja tako predstavlja klanje iz tretje perspektive. Borilni sistem je konverzijo prestal spodobno, saj je bila kamera že v izvirniku avtomatična, medtem ko izmikanje namesto z manjkajočo desno gobico izvajaš z gumboma L + R in drsnikom. Je nerodnejše, sploh na višjih težavnostih, ko so sovražniki bolj pasji, a se da preživeti. Prenesli so takisto odboje, rabo križa za obstreljevanje capinov, sekvence QTE in odklepanje potez s kaznovanjem ali odreševanjem poražencev. Raznolikosti je tako dosti, vendar je sekljanje manj udarno kot v Chains of Olympus.

Na splošno je vsebina skorajda enaka kot na PS3 in xboxu 360, a ne čisto. Zadnji šefovski boj ima manj delov, manjka zbiranje relikvij ter Beatricinih kamnov, ni nadgrajevanja oklepa in ni ločene bojevalne arene Gates of Hell. Najbolj pa verziji za prenosnico škodi predstavitev, ki je dosti slabša od one v inačici za sobni konzoli, ki je v Jokerju 199 prejela 70. Ta je pomembna zaradi vizije pekla skupine Visceral Games, ki v HD res zasije. Predelovalci Artificial Mind & Movement so delo načeloma opravili spodobno, saj je videz Dante's Inferna za PSPjeve razmere na nivoju. Toda kakovost grafike je objektivno gledano švoh, od splošne kvadratnosti do zrnatih tekstur in manj gladkega framerata. Zaradi tega trpi peklensko vzdušje, to pa je bistveno za naslov, ki ima opazno večje težave s tempom, raznolikostjo sovražnikov in globino tepeža kot God of War, po katerem se nesramno zgleduje.

Za PSP, na katerem manjka tovrstnih iger, in njihove zagrete ljubitelje je Dantejeva predelava sicer v redu. Kaj več kot to pa žal ne. **68** ***Sneti***
Electronic Arts ● PSP

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

Animeji niso moja strast, toda odvetništvo Phoenixa Wrighta je izjema. Glavni privlačnež je tožilec Edgeworth, ker je zadržan maneken z ostrim umom in krvosledno nepopustljiv, ko gre za pregon kriminala. Mojega izbruha sreče, ko sem sredi Tokia iz avtomata potegnila jajce z njegovo figurico, se sopotniki še dobro spomnijo.



Časovni okvir je postavljen za Phoenixovo tretjo igro, vmes pa imamo tudi skok v Edgeyjevo debitantsko preteklost. Tukaj se je prisiljen bosti s strogo stevardeso.

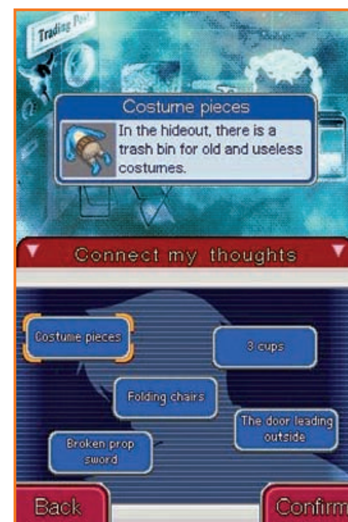
Podobno ekstatično se je svet odzval, ko je Edgey dobil lastno igro.

Špil ostaja prepoznavna feniksščina, podnaslov Investigations pa nakazuje, da je mehanika osvežena. Zdaj z Milesom tretjeosebno koračiš po prizoriščih zločinov, namesto da bi po njih brskal iz prve osebe. Uporabljaš lahko gumbe ali peresce in občutek je kar klasično pustolovski. Hkrati ni več obravnav v sodni dvorani, saj sumljivce privijaš na licu mesta, kar je bolj razgibano. Primerov je pet in segajo od Edgeworthove pisarne do potniškega letala, zabavišča in ambasad eksotičnih držav. Čeprav so zgodbe raznolike, vedno uleti mrlič ali dva, medtem ko se v ozadju vije skupna štrena o tihotapstvu in jemanju zakona v svoje roke. Ugankarski del ima opazno izboljšavo: logično sklepanje. Med raziskovanjem se lepotcu porajajo misli in ugotovitve, ki jih mora med seboj paroma povezovati. Dodatno sklepanje je potrebno pri naboru važnih prizorov. Tu s kvadratkom označiš zanimivo mesto in nato v inventarju izbereš predmet, ki je z najdbo smiselno povezan. Nekatere stvari je mogoče pri tem vrteti in iskati skrite podrobnosti, recimo gumb, s katerim se ključ zaskoči v nož.

Ker je Miles poštirkan poba, so mu kot antitezo dodali bučmanske pribočnike. Nekateri obrazi so znani in se menjavajo, tako da je tožilčeva senca enkrat detektiv Gumshoe, drugič bičarka Franziska, spet tretjič nagajiva tatička Kay. Škoda le, da pomagači niso bolje izkoriščeni, saj so komaj kaj več od neobveznih sogovornikov. Kar se tega tiče, je niz znan po blaznih količinah pregovarjanja, in tej tradiciji se Edgeworth ne izneveri. Glasilk ne troši le s teženjem očividcem, ampak se kar naprej zagovarja pred ploho krivih obtožb. Pri tem išče luknje v pričevanjih in jih argumentira z dokazi. Tokrat se zdi, da je potrebnega več pritiskanja za dopolnitve, saj v prvotni izpovedi redno manjkajo izjave, ki se jih da ovreči. Ob napakah kopni merilnik zdrave pameti in če si privoščiš preveč neumnosti, je igre konec. Vmes se linija sicer obnavlja, a menim, da je takšno kaznovanje nepotrebno.

Nadalje shranjevanje ostaja nerodno in te vsakič znova zabriše iz igre, nakar se moraš zamudno vračati. Bi bilo res tako težko vključiti hitro hrambo brez prekinjanja? Vmesnik je tudi drugače osnoven in res ne vem, čemu nam nočejo prizanesti z gorami ponavljajočega teksta. Hitro previjanje že videnega je blažev žegen in ker je epopeja dolga krepko čez dvajset ur, se zna kljub iskrivosti vleči. Sploh utrujajoč je tretji primer. Ob tem jezi, da je vedno predviden le en pravilen odgovor, čeprav bi lahko logika občasno sprejela kaj več. Ne zgodi se redko, da vidiš dlje kot igra, ona pa te uklešči v svoj tok in ne mara za bližnjice. Podobno nestrpnost občutiš ob mlinčenju očitno krivih tečnob, ki se roki pravice izvijajo kot jegulje.

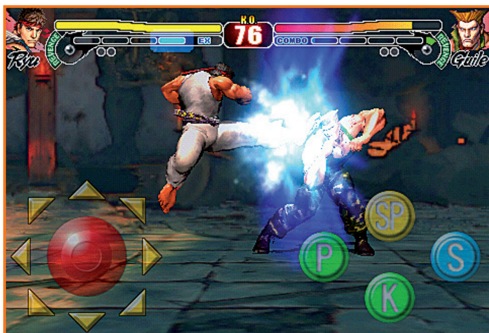
Edgeworth tako ne popravi vseh napak predhodnikov, vendar zasnovo dobro razširi na važnih mestih. Sveže deluje že sama menjava glavnega lika, ker za razliko od Apolla Justica tukaj Phoenixa, Pearl in drugih ožjih članov branilskega tabora ni na spregled. Miles se sam sijajno znajde in špil ga osvetli z novo lučjo, saj ga iz zagrizenega špecarja razvije v iskalca resnice. Imidž zapetega veleuma je ob tem posut z okusnimi podrobnostmi in duhovitostmi, ki dajo značaju globinski okus. Da je vse skupaj zavito v ovoj prešerne odbitosti, je dodaten plus. Večina igranja je strašno fina in speljana tako, da imaš preiskovalnega tožilca vse rajši. Kako ne bi, ko pa tipček stalno izušča legendarnosti v slogu “By my hand, I will reveal the precious gem of truth!” Ko se potem še galantno prikloni, se seveda spodobi aplavz. Magari akcijski figurici na polici. **84** ***Navi***
Capcom ● DS



Snov za logično sklepanje črpaš iz raznolikih virov. Kay ima recimo poseben pripomoček, s katerim simulira dogajanje ob zločinu.

STREET FIGHTER 4

Prvi odziv resnega igralca na idejo o milisekundno ter milimetrsko natančni pretepačini Street Fighter 4 na dotikovnem zaslonu, kakršnega posedujeta ipod touch in iphone, je bil mešanica zgražanja in posmeha. A čeprav sem bil skeptičen tudi sam, moram priznati, da izvedenka sploh ni slaba. V okviru omejitev sistema, seveda.



Izgleda luštno, kajne? Saj je, ampak le, dokler SF4 primerjaš s pretepačinami za ročne drkalice. Težko si predstavljam, da bi bil tole stranski dogodek na turnirju.

Impresivna je predvsem zunanjost. V špil te sprejme hud uvodni filmček v enakem slogu kot v (S)SF4, glasba je nedotaknjena in 3D-liki na dvorazsežni planjavi ter sijajni svetlobno-ognjeni učinki prav tako. V splošnem tole kar konkretno spomni na Street Fighter 4 na HDTVju ali monitorju, za kar gre Capcomu vsa pohvala. So pa kompromisi seveda številni, od gladkosti in sličic animacije do neanimiranih ozadij. Temu primerno je okleščena vsebina, tako da je bojevnikov namesto 19 le še osem: Ryu, Ken, Chun-Li, Blanka, Guile, Dhalsim, M. Bison in Abel. Od enoigralskih modusov so tu kar obsežen trening v Danovem dodžu za vsak lik (tu se naučiš tako osnov kot posebnih udarcev, kombinacij in strategije glede na določene fajterje), prost boj z nasprotnikom po želji ter turnir. Pot skozi zaporedne boje v njem je linearna, vendar manjka zgodba, saj ni animiranih začetkov, na koncih pa dobiš filmčke iz Super SF4, huh. Za umetno pamet, ki lahko sega od lahke do zelo težke, ne morem reči, da je bistveno slabša kot na peceju, xboxu in playstationu, saj te zna kaznovati za zgrešenosti, blokirati, držati razdaljo in izkoriščati žešče kombinacije. Ni pa tudi kak pretiran in zanimiv izziv. Škoda torej, da je večigralstvo za dva omogočeno le po bluetoothu z bližnjimi lastniki špila, dočim spletnega multija ni. To je kar konkreten udarec dolgoživosti, saj lastnikov iphona in dotikovnega ipoda pri nas ne mrgoli.

Ne glede na to, ali se lotiš silicija ali človeka, boš veliko časa preživel med privajanjem nadzorni shemi. Ta je urejena tako, da pod levi palec dobiš zajetno navidezno palico za vnos smeri, pod desnega pa štiri gumbe: udarec z roko, udarec z nogo, fokus in močnejša verzija specialk. S tem izvajaš pretežno enak nabor potez kot v večji sestri, od ognjenih krogel (dol -> naprej + roka) do charge movov (držiš nazaj ali dol, nato naprej ali gor + gumb). Fokusi imajo enako več stopenj in vdelane so super kombinacije ter ultre. Ko prste natreniraš, da natančno drsijo po ekrančku, lahko delaš presenetljivo napredno štalo, kar zajema prehode iz navadnih v posebne udarce ter FADCje (preklice potez s focusom in nato z dashem).

Je pa to laže reči kot storiti, kajti še po dosti vloženih urah se dogaja, da sfališ gib kot nilski konj ter storiš čisto nekaj drugega. Ali ne storiš ničesar in kasiraš. Specialke in ultre lahko izvajaš tudi s pritiski smeri in gumba SP oziroma z dotikom ustreznega območja na zaslonu (merilnik za ultro/super combo), kar je razumljiva potuha. A v tem primeru nimaš enake stopnje nadzora nad svojim likom. Kar drži za vso igro, če jo primerjam z inačico za PC in večji konzoli, saj le en gumb za roko in nogo dodobra skrajša nabor možnosti. Takisto je problem gladkost, saj se framerate velikokrat zniža pod mejo dopustnega, vmes manjkajo sličice animacije, medtem ko je tvoj prst, ki prekriva petino vidnega polja, v take vrste špilu krepko moteč. Drži, da je tole simpatična, lahkotna verzija Street Fighterja 4, s katero si lahko fan serije krajša čas, ko je odtrgan od televizorja, in ki zadosti osnovnim potrebam ljubitelja pretepačin. Hkrati rabi kot predstavitev, česa je Applova škatlica sposobna v predstavitvenem smislu. Toda neotipljivi dotikovni nadzor in poenostavljenost sta cokli za resnejše igranje, tako da si ne predstavljam lastnikov iphona in ipoda, kako na turnirjih žulijo svoj SF4, medtem ko na večjem sistemu teče superiorna verzija. Tudi vsebine je opazno manj, od manjkajočega spletnega multija do zgolj osmih bojevnikov. Navsezadnje pa smo tik pred izidom Super Street Fighterja 4. Zato je iSF4 le igračka. Luštna, a vendarle. **73** ***Sneti***



Osebno se mi zdi izbor likov nekam slaboten, saj manjka faturjev in novincev. Zangiefa nemara ni zaradi sukanja virtualnega sticka, močno pa pogrešam Viperco.

Capcom ● iphone / ipod touch

ECHOSHIFT

Echoshift je nadaljevanje intrigantne miselnice Echochrome (J180, 88). Tu si pregibal prostor z geometrijskimi telesi, da so se lutke lahko sprehajale po dozdevno nemogočih poteh. V Echoshiftu slikarski človečnjaki ostajajo, koncept pa je nekoliko spremenjen. Stopnje tokrat niso prostorske, ampak sploščene in gledane s strani. Prav tako ne upravljaš s perspektivo in spacialnim origamijem, temveč v bolj klasični maniri vodiš lutkeže do izhoda. A kot si lahko misliš, je igra daleč od preproste šetnje mimo ovir. Prav tako ne korenini v gibčni skakavščini. Kavelj je v tem, da se moraš skozi nivoje prebijati potezno. Na voljo imaš devet stricljev, vsak pa ima na voljo od tridesetih sekund do slabe minute. Ker so junački okorni ter ne znajo teči in skakati, časa za dosego izhoda ni dovolj. Ko ga paličnjaku zmanjka, se na nivo poda naslednji. In prav tu naletimo na osrednjo finto. Sočasno z novim kandidatom se po stopnji namreč potikajo še sence oziroma posnetki prejšnjih, ki ponavljajo storjena dejanja. Tako lahko pritiskajo stikala, odpirajo prehode, rušijo ovire in podobno. Aktivna marioneta sodeluje s predhodnimi, kar ji omogoča prihranek časa. Spreten igralec pride do konca s tremi ali štirimi hodi, šeprtljav nemara sploh ne, saj je krivulja zahtevnosti zelo strma. Koliko potez si potreboval, odrazi tudi končna ocena,

V tipični stopnji je treba vnaprej predvideti gibanje prihodnjih izmen in orkestrirati zapleteno sosledje dejanj. Ugnati moraš premične ploščadi, bodičaste nevarnosti, trampoline in še kaj. S trenutnim likom se moraš recimo dovolj časa zadržati na talnem stikalu, nakar ob pravem trenutku kreniti naprej, da ustvariš primerno časovno okno za bodoče tekače. Takšno večopravilje možgane hitro pregreje, ob čemer Echoshift zahteva še visoko osredotočenost in ne prenaša polovičarstva. Dobrega rezultata te oropa že majhna napaka. Čeprav je pred vsako potezo omogočen panoramski pregled, si velik del igranja odrežejo poskusi in napake. K temu prispevajo nepredvidljive ovire, recimo balvani, ki iznenada zgrmijo na nesrečne stričke. Rešiš se jih z besnim udarjanjem po knofu, kar se ne vkaplja v filigransko miselnico. Večigralstva ni, kar je škoda, saj bi dodaten um precej razširil manevrski prostor. Nove stopnje se odklepajo postopoma in zaradi nelinearnosti jih je za igranje vedno na voljo več. Vdelanih je 56, nekaj dodatnih lahko brezplačno potegneš iz trgovine na PSN. Vsak nivo ima poleg tega ločena načina z iskanjem ključa in kratkotrajnim ustavljanjem časa.



Pojavljanje določenih ovir sledi predpripravljenim časovnim tokovom, ki jih merijo urice. Kateri od stričkov je na vrsti, je razvidno iz označene silhuete ob spodnjem robu.



Pritisk stikal aktivira bloke ustreznih barv. Včasih je možnosti nalašč več in moraš med njimi slepo poskušati. V ozadju ves čas gode podjetna, enigmatična glasbica.

Vse skupaj predstavlja zajeten izziv, ki pa mu bodo kos le najbolj potrpežljivi. Stopnje postajajo vse bolj peklenske, namigov domala ni, prav tako manjka dober sistem nagrajevanja. Zato se kmalu pričneš počutiti kot miš v labirintu. Motivacija tedaj pade in kdor ne poseduje jeklenih živcev ter hipernitnih sinaps, bo Echoshift odložil veliko prekmalu. **69** ***Navi***

Sony ● PSP

THE ADVENTURES OF CLUTCH POWERS

Dogodivščine Clutcha Powersa so sicer oglaševane kot prvi Legov film na DVDju, a ni čisto tako. Danski kockarji so v zadnjih letih izdali štiri celovečerce na temo serije Bionicle, medtem ko animacijski začetki segajo še mnogo dlje v preteklost. Otroci osemdesetih se spomnimo Fabulanda in lutkovne animiranke Edward and Friends, pa tudi kasneje so kocke televizorje še obiskovale.



Clutch Powers je fant od fare in obvlada vse mogoče. Ime cika na 'sklopno moč', torej ravno pravo jakost, s katero se sestavljene kocke držijo skupaj.

Clutcha Powersa so izrisali v kalifornijskem studiu Tinseltown Toons, ki je z Legom sodeloval že pri Bioniclih. Gre za pustolovca s pridihom Indiana Jonesa in ker je njegova akcija pisana na kožo mlajšim, je super, da so na DVDju poskrbeli za slovensko sinhronizacijo. Škoda le, da niso prevedli še imen likov, saj angleška grobo štrlijo iz sicer spodobne podalpščine. Clutchu se pridružijo mačoidni gasilec Brick, fejst biologinja Peg ter brihtni inženir Bernie. Posadka odide v boj proti čarovniku Mallocku, ki je pobegnil iz strogo varovane ječe in obnovil načrte za zavojevanje stvarstva. Zgodbica je sicer neglobinska, vendar dokaj gledljiva. Njena posebnost je v tem, da je speljana po straneh Legovega kataloga. Ne zadovolji se namreč z eno tematiko, ampak zmeša kup različnih, od Power Minerjev do vesoljske policije in srednjega veka. Podzemne pošasti se tako družijo z okostnjaki, zombiji, zmaji, troli in mindstormi.
Zlasti zanimiva je Clutcheva vožnja po mestu, med katero se bo poznavalsko oko ustavilo na številnih aktualnih Legovih modelih. Tipček v svojem bolidu drvi mimo policijske postaje in legendarnega kamperja, pa tudi prestižnih ekskluziv v slogu vrtiljaka ter kavarne. Ker risanka med nitmi gibčno preskakuje in je sestavljena zelo zvito, pri otrocih spodbuja ideje za gradnjo in jim daje navdih za nadaljnje igranje. Preprostega humorja ne manjka, ob čemer prevladujejo



Fino je, da risanka vključuje obstoječe Legove sete. Na tej sliki sta vsaj dva priljubljena modela, ki ju je mogoče dobiti tudi v slovenskih trgovinah.

legastični heci z izmenjavo las in odpadanjem telesnih delov. Za zdravo mero je dodane nekaj porednosti, zato je risulja na svoj nedolžni način zelo živahna. Privlačna glasbica pričara občutje nedeljskega jutra, vsaj en prizor pa daje čutiti, da so se snovalci poigravali tudi z mislijo na 3D.
Pozitiven vtis zaokroži bonusna kratka risanka 'Ko ti gredo lasje pokonci'. Tu pride do izraza znanstvenik Artie, v katerem se bodo prepoznali številni odrasli zaljubljenci v kocke. Taki bodo Clutcha lepo sprejeli in se zalotili pri želji po novem odmerku. Ker je potencial za legijo nadaljevanj visok, se usahnitve verjetno ni bati. ***Navi***
Jaka Sp..., em, Sklopka vas za dvajsetaka čaka na DVDju. Tudi v slovenščini!

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

Knjižica z istim naslovom vsebuje zabavno zgodbico, podkrepljeno s prav otroško zanikrnimi ilustracijami, ki pa so človeku kar nekako prirasle k srcu. Enako se zgodi s filmom, četudi s knjigo nima dosti zveze.
Studio Dreamworks je namreč vzel iz bukvice le junake in jih postavil v samosvoj scenarij, kar pa ni nujno slabo, čeprav je zgodba predvidljivo otroško klišejska. Pač, vikingi in zmaji so sovražniki, nakar pobič Hiccup (v našem prevodu Viki) ujame enega od njih. Celo takega, kakršnega ni videl še nihče. Ker ga ni zmožen ubiti, ga prične trenirati in ugotovi, da je zmotno vse, kar vedo o zmajih. Pridobljeno znanje s pridom izkoristi, da se iz največje nerode v razredu spremeni v najbolj frajerskega zmajskega bojevnika. Seveda pa njegova skrivnost v nepravem trenutku pride na dan ...

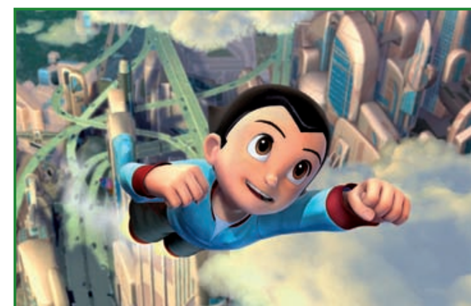


Brezzobi je tak cukr, da bi človek kojci pograbil whiskas in pričel govoriti: "Muc, muc, muc!" Preberite tudi knjige, ki jih že imamo v slovenščini!

Risanka je v prvi vrsti namenjena otrokom, a navsezadnje tudi Avatarjeva fabula ni bila ravno naphana s presenečenji. Primerjave s Cameronovim orjaškim hitom se drugače vsiljujejo same po sebi, saj je osnovno sporočilo obeh dokaj slično. Na trenutke dobiš občutek, da so se Dreamworksovi animatorji prav trudili, da bi naredili še boljše sekvence letanja s krilatimi reptili, kot smo jih videli na Pandori. Vseeno film ne moralizira pretirano, saj vse skupaj raje dostavi v naivno otroški maniri, po vikinško robato, a zvečine igrivo. Tako so vsi zmaji prej simpatični kot strašni, posebej Hiccupov zmaj Toothless (po naše Brezzobi), čigar gibanje, obnašanje in obrazna mimika neustavljivo spomnijo na krilatega mačka. In čeprav strašni Vikingi stalno govorijo o klanju zmajev, je vse, z izjemo poslednjega boja, bolj na ravni prijateljskega mikastenja.
Kako izuriti svojega zmaja je še eden v vrsti letošnjih filmov, ki si ga moraš obvezno ogledati v 3D. Trirazsežnost je spretno vtkana v dogajanje in ni nikdar sama sebi namen, zato se ti med ogledom navadne različice zdi, kot da nekaj manjka. Četudi v naših kinih vrtijo le sinhronizirano inačico, so naši igralci (Primož Forte, Daniel Bavec, Gojmir Lešnjak, Katja Ajster, Neža Buh, Tadej Pišek in Jernej Čampelj) opravili dobro delo. Na glasilke Gerarda Butlerja in Americe Ferrere pa bo treba počakati do ploščka. ***Quattro***
Zmaji letajo po kinih od prvega aprila dalje.

ASTRO BOY

Z dogodivščinami androidka Astra je intimno seznanjenih presenetljivo malo zahodnih uživalcev japonske animacije. Nasprotno je lik v deželi cvetečih češenj ikona, saj 'Tetsuvan Atomu' slovi kot prvi anime. Leta 1963 ga je ob finančni podpori Američanov ustvaril legendarni risar mang Osamu Tezuka, sodelovanje zahodne in vzhodne kulture pa se zdaj nadaljuje s celovečerno računalniško animiranko.
Če bi film sodil le po kvaliteti animacije, bi bila končna sodba precej bolj mila. Toda čeprav Astro Boy po estetski plati ne zaostaja dosti za Pixarjevimi umetnijami, se z dotičnimi celokupno ne more primerjati. Ustvarjalci se namreč niso brigali za visokoleteče sporočilnost in prefrigane reference, zaradi katerih bi izdelek prijal tudi odraslim, marveč so v devetdesetih minutah povzeli le najbolj otroško esenco fabule o letečem pritlikavčku. Predočeno nam je elitno lebdeče mesto Metro City, kjer ljudje bivajo v sožitju s podložniškimi roboti. Futuristično idilo prekine incident, v katerem umre Toby, sinček genialnega znanstvenika. Ta se od žalosti in obupa nameri ustvariti robotsko repliko svojega potomca, ki si lasti njegove spomine, vendar kmalu spozna, da mu izdelek ne more nadomestiti preminulega dečka. Po spletu okoliščin, v katere je vpleten zli predsedniški kandidat, ki steguje šape po Tobyjevem oziroma Astro Boyevem čudežnem energijskem viru, mali pristane v revščini izven Metro Cityja. Tod se najprej spoprijatelji z druščino nagajivih sirot, nakar se na poti nazaj k očetu spopade z vsakovrstnimi jeklenimi stvori ter za polno mero poskrbi za enakopravnost robotske rase.

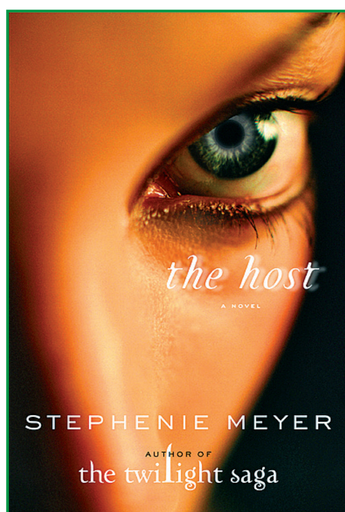


Mojster Tezuka se je z Astrom v delu zgledoval po Ostržku, njegov levček Kimba (Jungle Tatei) pa je kasneje navdihnil Disneyjevega Levjega kralja.

Gledalci, ki imajo na grbi manj kot deset let, se bodo imeli fino, saj je Astro Boy po svoje simpatična, akcije polna in tekoča moderna pravljica. Vsaj če jim bo kdo zraven razlagal vsebino, saj slovenske sinhronizacije ni. Ostali pa si željo po animiranki s hecnimi robotki, ki je ne pozabiš že naslednji dan, potešite z vnovičnim ogledom Wall-Eja. ***Case***
Astro Boy je lani zamudil slovenske kinodvorane, zdaj pa so ga ujeli na DVD in blu-ray.

Stephenie Meyer: THE HOST

Štefka je The Host izdala še med pisanjem serije Twilight. Tu je z vampirske romance skočila v znanstveno fantastiko za odrasle, ki naj bi sčasoma prerasla v trilogijo. V ospredju so duše, to je zajedalski prišleki iz vesolja, ki se prisesajo na možgansko deblo in upravljajo z gostiteljevim telesom. Razpredene so širom vsemirja in se na vsakem planetu prilagodijo obstoječemu ekosistemu. Poleg nenavadnih bitij, kot so Rože, Delfini, Medvedi in Pajki, imajo za nosilce tudi ljudi. Ko telo ostari in umre, dušo zapakirajo v kriotank in jo pošljejo v novega gostitelja.



Na Zemljo tako prispe novinka Wanderer oziroma Wanda, ki je pred tem porabila že osem lupin. Pričakovano je, da se bo brez težav vklopila v utopično ureditev, saj so duše miroljubne in v humanoidni obliki furajo skoraj strašljivo slogo. Pri Pohajalki pa je drugače, saj ji namenijo telo mladenke Melanie, ki se svojega obstoja na vse kriplje oklepa. V glavi tako nastane shizofreno bojišče, kjer si človeška in tujska entiteta delita čustva, spomine ter želje in se borita za nadzor. Konflikt Wando spravlja ob pamet in jo speha na rob družbe. Tam najde stik z gverilskimi ljudmi, ki jih duše še niso zavojevale.
A kakor se zdi premisa zanimiva, je prav pretresljivo, kako nespretno je zgodba napletena. Njeno jedro se duši v Wandinem pretepenem jadikovanju in stopicljavem prilagajanju na novo okolje. Zgodba teče počasi, suho in puščobno, da je branje podobno zajemanju drobtin z žlico. Sili se sicer z razdelavo nekaterih perečih tem, recimo čudaškega ljubezenskega trikotnika. Da je ukrojen po sistemu Bella-Edward-Jacob, niti ni presenečenje. Prav tako ne, da imajo liki toliko globine kot zlikan robec. Žal jih ne rešuje seksi krvosesni naboj, zato ostanejo ploščati in dolgočasni. S protagonisti tako ne začutiš povezanosti in za njihove dileme ti ne bi moglo biti bolj vseeno.
Proti koncu se rjasto kolesje razgiba in zehalnost nekoliko unese. A ne dovolj, da bi knjigo rešilo. Težava je, da je prevelik poudarek na Wandinem omejenem funkcioniranju v družbi, namesto da bi se povest osredotočila na bolj zanimive, neznane vidike življenja duš. Saj ne, da taki vpogledi povsem manjkajo, vendar ne presežejo površnih začimb. Res ne razumem, kako je lahko Meyerjeva o vampirjih pisala tako privlačno, tu pa do vratu globoko zarila v žagovino, ki je ne morem priporočiti niti najbolj obsedenim somračnikom. Ti naj se raje lotijo stripovske izvedbe Twilighta ali pa počakajo na nov roman The Short Second Life of Bree Tanner. Stephenie si ga je zamislila kot vampirski odvrtek po dogodkih iz knjige Eclipse, le da bo v glavni vlogi nova krvosesinja. To je ob prihajajočem filmu seveda kot nalašč. Delo izide v začetku junija in bo na spletišču Breetanner.com v elektronski obliki en mesec na voljo čisto zastonj. ***Navi***

The Beastly Boys: STRAŠNE ZVERINSKE ZADEVE

Pisateljsko trojico The Beastly Boys sestavljajo Matthew Morgan, David Sinden in Guy Macdonald. Tipi domujejo v angleškem Kentu in skupaj ustvarjajo mladinsko serijo An Awfully Beastly Business. Julija bo izšla peta knjiga, v slovenščini pa imamo prvi dve: Volkodlaka in zmajevko ter Morske pošasti in druge poslastice.
Kot je razbrati že iz naslovov, se niz vrti okrog nevarnih pravljičnih bitij. Preučuje in ščiti jih KDPMZ, Kraljevo društvo proti mučenju zveri, ki ga je ustanovil pokojni profesor kriptozoologije Krajnik. Sedež je v dvorcu nekje na angleškem podeželju, okrog njega pa se razprostira zavetišče za rehabilitacijo ranjenih beštij. Ustanovo vodi veterinarka Poljanškova, ki so ji v pomoč volkodlaček Ulf, vila Tatjana, velikan Uroš in gargojlovski grgljač Bljaž. Ulf se ob polni luni spremeni v volka, kar ga redno rešuje iz težav. Te se vedno znova vračajo v obliki barona Marakaja, ki je Krajnikov zoprni sin. Gre za izredno tečnobo, ki podobno kot grof Olaf iz knjig Lemonyja Snicketa nenehno kuje načrte za mučenje zveri. V prvi knjigi se loti zverskih bojev v areni, v drugi pa iz pobitih pošasti priredi banket.

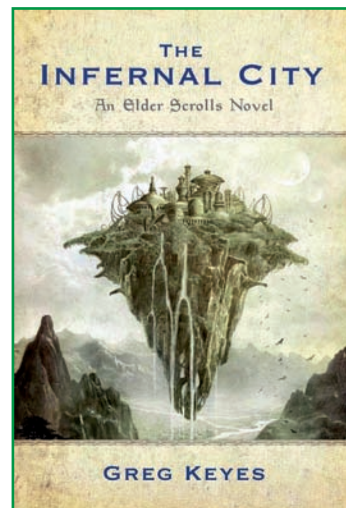




Čeprav knjige ciljajo na mlajše, niso pri žmohtnih opisih in krutem dogajanju nič kaj sramežljive. Že v začetku prve knjige čisto od blizu prisostvujemo obdukciji poginulega zmaja, v drugi pa možganski operaciji poškodovane čudobotnice. Zverinjak je tudi drugače številčen in knjige imajo veliko veselja s popisovanjem številnih nenavadnih vrst. Med njimi so veležlehta, slonja jegulja, gromski škrjanci in peščeni kiti. Besedilu dajo dodaten zagon ilustracije Jonnyja Duddla, medtem ko si je igrivega prevajalskega duška dal Boštjan Gorenc, drugače znan kot naš StricBedanc in komik Pižama.
Knjižice se osredotočajo na mlajše bralstvo, zato so značaji odločno črno-beli, zapleti pa ponavljajoči in dokaj predvidljivi. A vseeno ima branje določeno ostrino, ki zna pritegniti starejše. Te na trenutke strašljive, brezkompromisne dogodivščine čitavca ne ujčkajo in se berejo na dušek. ***Navi***

Greg Keyes: THE INFERNAL CITY

Nič ne kaže, da bomo kmalu ugledali peto nadaljevanje frpjke iz serije The Elder Scrolls, toda navdušenci se lahko na nove avanture v Tamriel podamo vsaj črkožersko. Bethesda je namreč koncem leta izdala prvo knjigo s to licenco. Projekt so si zastavili na veliko z najetjem že uveljavljenega pisca. Keyesa ljubitelji fantazije poznajo po uspešnici Kingdoms of Thorn and Bone, ni mu pa tuje tudi pisanje po licenci (Babylon-5, Star Wars).
Zgodbe se začne štiri desetletja po koncu Obliviona. Punčara Annaïg si želi herojskih avantur, na katerih se ji običajno pridruži kolega, Argonijec Glim. Po lokalnih dogodivščinah se Annaïg ne more upreti klicu pustolovščine, ko se nad pokrajino Black Marsh pojavi leteče mesto Umbriel. To se napaja z dušami prebivalcev, ki jih preleti. Nesojena pustolovca se kmalu znajdeta na Umbrielu, nevarnost pa ne uide niti veljakom v prestolnici, kjer se princ Attrebus pripravlja na boj proti temu zagonetnemu mestu.



Knjiga je namenjena vnetim fanom serije. Preigranje Morrowinda in Obliviona je nujno, saj se pričakuje, da svet poznate. To zna biti na začetku kar malce zoprno, saj Keyes s pojmi, ki so lastni deželi Tamriel, opleta do onemoglosti, a jih ne razloži. S tem sicer pokaže, da je temeljito preštudiral zadano snov, a nisem se mogel znebiti občutka, da je to plod obrtniškega pisanja brez prave duše. Protagonisti so pusti, stranski liki pa vzpostavljeni le toliko, da v ključnih trenutkih premaknejo zgodbo. Štorija, ki se bo zaključila v planiranem nadaljevanju, je sicer samosvoja, saj se je večina godi na nenavadnem Umbrielu, medtem ko je ton podoben igranju razširitve Shivering Isles. Se pravi čudnost, tujost in eksotičnost, ki ti je lahko všeč ali ne. Srednje poti skorajda ni, kljub posrečenemu opisu ekosistema in delni originalnosti. Toda z bralcem se nikoli ne vzpostavi kemija, kot to uspe Biowarovim knjižnim naslovom (Mass Effect, Dragon Age). Tam sta za pero prijela pisca besedil v igri in strast do svojega izdelka prenesla na papir, ki je tod očitno pogrešana. Nekaj zanimanja vzbudijo občasni vpogledi v khajiitsko in argonijsko kulturo, a tehtnica se vseeno nagne na stran, ki pravi, da bi bilo čas bolje nameniti kakemu nerešenemu kvestu iz špila. ***Flegma***

risba KIH
OSEBA, KI SPODBUJA K SLABIM DEJANJEM
DRAG KAMEN
RADIJ
RUS. M. IME
SKUPINA PTIC ISTE VRSTE
JUNAK
KRAŠKI POJAV, DEPRESIJA
LAT. VEZNIK
ZUNANJA PLAST SADEŽA
JURE KOŠIR
STANJE BREZ PREPIROV
CIMA, POGANJEK
BIVŠI ZAMBIJSKI ATLET (SAMUEL)
VETROVKA S KAPUCO
RAKEV
avtor JANEZ KORENT
JAPONSKA UMETNOST. DRSALKA (MAO)
DVANAJST KOSOV
IMITATOR
BOLEČ STISK MIŠIC
NEON
GR. BOG PASTIRJEV
MAJHNO GNEZDO
ŽIDOVSKA ČETRT
REKA ANI-ENE (LAT.)
LEP MLADENIČ, GIZDALIN
ZELO VELIK TANKER
M. IME
IGRALKA FONDA
IZBRANA DRUŽBA
TANTAL
OZEMLJE, PODROČJE
SL. KOŠARKAR. LEGENDA (IVO)
SPOD. DEL SMUČAR. SKAKALNICE
RACMAN
IME VEČ PERGAM. KRALJEV
KARDINAL (FRANC)
GRAD PRI KRANJU
OKRASNI KAMEN
VESLAČ MUJKIČ
JOKER
SL. LIT. ZGODOV. (OD 1846 DO 1916)
UPOGLJIVA VEJA
KOPANJE RUDE
PEVEC RA-MAZZOTTI
MANJŠA MORSKA RIBA
VREDNOST V DENARJU
PECIVO Z NADEVOM
PISATELJI-CA BLYTON
SL. IGRAL. (BERNARDA)
AM. PISATELJ (GEORGE)
ORGAN VIDA
VITEZ OKR. MIZE
AM. PODJETJE ZA POLPRE-VODNIKE
KOBILCA IVANA
FR. IGRAL. (PHILIPPE)
LUTKAR SIMONČIČ
OKUSNA MORSKA RIBA
GLAVNO MESTO BE-LORUSIJE
MUC
LOJZE ROZMAN
POLITIK PRODI
FR. PEVKA (EDITH)
SL. REKA
LESENA NOSILNA GREDA V OSTREŠJU
GOVOREC ESPERANTA
VTIČ
DRŽAVNA BLAGAJNA
KUNTNER TONE
PEVKA ČERNE
SL. PESNIK (MILAN)
OKRASEK NA KAPI
PODOBA GOLEGA TELESA
NEKD. SL. TOVARNA KAMIONOV

Lepe igrice dobijo človeki: Matej Žalar iz Ptuja, Ditka Kolar iz Dola pri Hrastniku, Primož Obolnar iz Ljubljane. Rešitev je bila: VOJVODA ATOMSKI.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. majevec. Nagrade so britve!

Čefurski kviznik

Zadnje čase se človek sprašuje, ali so Rockstar edini, ki imajo jajca. Njihova paradna serija Grand Theft Auto namreč čistunom v brk kot ena redkih vztraja pri politični nekorektnosti in odraslih temah. Ter, da je vse skupaj še bolj zabeljeno, izjemnih prodajnih rezultatih, kar gre pripisati vobči vrhunskosti. Zato so bili lastniki zgolj računalnikov sprva žalostni, ko se je četrti del sprva pojavil le na PS3 in xboxu 360, a dobrega pol leta kasneje so mogli lakoto po kriminalu z žalostno osebno zgodbo potešiti tudi oni. Podobna zgodba je z obema dodatkoma, ki sta bila sprva vezana le na xbox 360. Sedaj pa so tudi računalničarji in PS3-jaši končno deležni balade o toplem Tonetu ter motorističnih vragolijah prekletega Johnnyja. Zaradi neugodnega datuma izida recenzije nismo mogli priobčiti v tej številki, a mirno poglejte v Jokerja 188 in 196 z rivjujema inačic za xbox, saj velikih razlik ne bi smelo biti.



Kakorkoli, tri srečnike bo slovenski dobavljač Take-Twojevih naslovov, mariborski Videotop, obdaroval s ploščkom Episodes from Liberty City za PC, ki na enem mestu združuje The Lost and Damned in The Ballad of Gay Tony ter za katerega ne potrebuješ GTA4. Povrhu so navrgli nekaj tišrtov, da boste gengsta. Seveda pa morate v ta namen pravilno odgovoriti na zastavljena vprašanja in odgovor poslati na uredništvo pred 5. majem. Verjetnost, da boste izžrebani, povečuje, če bo dopisnici priložena odrezana konjska glava v svileni rjuhi. Ponudba, ki je ne morete odkloniti, mar ne?

1. Liberty City je kopija katerega resničnega mesta?
u) Chicaga
m) New Yorka
i) Beograda

2. Johnny, glavni lik v The Lost And The Damned, je:
r) naci
a) Jud
m) KKK

3. Šušlja se, da se bo novi del serije GTA odvijal:
f) v Evropi
u) na Japonskem
k) na Havajih

4. Kaj smo v opisu štirice najbolj očitali Niku Beliću?
i) da je govoril polomljeno srbščino
n) da je premalo mahal z otepačem
o) da je izgubil kosovsko bitko

5. S kakšnim poslom se (slabo) ukvarja Gay Tony?
j) nočni klubi
e) avtomobilski servis
b) fintes in savna za dečke

6. Mod za San Andreas, ki je znova omogočil eksplicitno spolnost in sprožil burne razprave, so poimenovali:
i) vroča pita
g) vroča špranja
a) vroča kava

Božanski Kviznik

God of War 3 je po Heavy Rainu že druga letošnja vrhunska ekskluziva za playstation 3. In kar ve Hefajst, ve tudi Sony: železo se kuje, ko je najbolj razbeljeno. Zato nam je evropska podružnica poslala tri škatelne izvode tretjega Boga vojne, da jih podelimo v nagradni igri. (Naše dobrikanje, da bi dobili še kak komad omejene izdaje, tiste s taveliko Pandorino šatuljo, žal ni uspelo.) Predpogoj za sodelovanje v kvizniku je, da na izust naštejeŠ pet čanov grškega panteona. Če ti tak izziv predstavlja Tantalove muke, nisi bil deležen špartanske vzgoje in je razgledanost tvoja Ahilova peta. V nasprotnem primeru karseda jasno, nepitijsko odgovori na spodnja vprašanja in najdi skrito besedo. Ne misli, da je oddaja glasovnice Sizifovo delo, saj se ti bo poteza z malo pomoči boginje Tihe midasovsko pozlatila. Če ne, špil pač dobi kako drugače, kajti enostavno ga moraš igrati, dasiravno se ti znajo antična božanstva v njem kar zasmiliti. Mimogrede, sodelovanje je odprto do 5. prihodnjika.

1. Kdaj se je pričela grška zgodovina?
h) v ledeni dobi
a) v bakreni dobi
d) v predkambriju

2. Kdo je zaslužen za največji razmah helenizma?
f) Aleksander Veliki
u) kralj Leonidas
j) Homer

3. Špartanci so se imeli za naslednika katerega mitološkega junaka?
b) Pana
r) Herkula
c) Tezeja

4. Kratos po grško pomeni kaj?
z) ovčetino na nabodalu
l) ponos
o) moč

5. Kateri planet pripada bogu, ki mu je Kratos zaprisegel v prvem delu?
č) prvi
u) uni z obročem
d) rdeči

6. Evopa je bila feničanska babnica, ki jo je osvajal Zevs. V kakšni podobi?
i) goveji
k) delfinasti
s) volčji

7. Kam so grški bogovi zaprli Titane?
s) na drugo stran Črnega morja (Krim)
t) v Tartar
o) v olimpske ječe

8. Kateremu bogu je bil posvečen znameniti kip, s katerim se Kratos bojuje na začetku dvojke?
a) Heliosu
j) Ateni
d) Hermesu

Ω

Dobitniki nadmočne dogodivščine Heavy Rain iz prejšnjega kviznika so naslednji srečniki: Jan Mihavec iz Kranja, Kristjan Pugelj iz Ilirske Bistrice, Mark Prezelj iz Ljubljane.

Rešitev je bila FAJHT.

Tropski kviznik

Sredi oceanov, nekje med izolo iz nadaljevanke Izgubljeni, bajeslovnim otokom Ritmikaka in tropskim paradižem Panau, kjer rodžasti heroj špila Just Cause 2 zavdaja lokalnim diktatorjem, leži otočje Bermuda. Znano je po tem, da prebivalci venomer nosijo bermude, značilne hlače do kolen. Zlasti pa po zloglasnem geografskem trikotniku, ki ga arhipelag po citronsko zelenih vodah riše s stičiščema v južni Floridi in Portoriku. Urbana, no, pravzaprav pomorska legenda pravi, da tam že najmanj sto let skrivnostno izginjajo ladje in letala. Če jih že najdejo, manjkajo najmanj človeške posadke, za katerimi se izgubi vsaka sled. Zakaj, nihče ne ve. Znanost zadovoljivih odgovorov nima, zgodbe o prekletstvih, zmajih, ognjenih kroglah, čudežnih vrtincih, zombijskih gusarjih in marsovcih pa niso najbolj verodostojne. Tudi zato, ker uradna statistika pravi, da na območju, ki se mu drugače reče Hudičev triangel, v meglo ne izpuhteva bistveno več prevoznih strojev in ljudi kot drugod. Ampak tega niste slišali od nas. Naj živi pomorska romantika! Skrivnost, ki se tiče vas, o papirnati morjeplovci, pa je beseda, ki jo sestavljajo odgovori na spodnja vprašanja. Darežljiva štacuna Igabiba, una s ta hecno mišjo v logotipu, bo onim, ki nam boste izpolnjeno glasovnico dostavili najkasneje do 5. maja, častila pet komadov Just Cause 2, en Battlefield: Bad Company 2 in en Dante's Inferno, vse za xbox 360. Vesla v roke!

1. Katerega prevoznega sredstva ni bilo moč zajahati v izvirnem Just Cause?
v) motorja
d) letala
k) kolesa

2. Žival, ki jo junaki serije Izgubljeni večkrat videvajo na otoku, je …
n) enooka papiga
o) severni medved
u) škrlatni tjulenj

3. Kateremu vladarju se klanjajo prebivalci Bermudskih otokov?
m) angleški kraljici
f) španskemu kralju
w) karantanskemu knezu

4. Pri katerem sorodnem igrarskem liku si je protagonist akcijade Dante's Inferno sposodil največ tepežkalnih prijemov?
p) pri Kratosu iz Goda
f) pri Danteju iz Devila
i) pri Rjuju iz Ninje

5. Kako daleč pod vodno gladino je najgloblja oceanska točka (+/- 100 m)?
z) deset kilometrov
b) osem kilometrov
a) enajst kilometrov

6. Na tako imenovanem Poletu 19 je skrivnostno izginilo pet bombnikov sorte …
v) tornado
s) avenger
g) F-15



Igral bi te, Bioforge!

Igričarske sejme, ki jih imam zelo rad (tudi zaradi obrobnih turističnih utrinkov), obiskujem okroglih petnajst let. Mladi Febo je namreč prav aprila 1995 raportiral z njegovega prvega izleta v drob naše panoge, z londonskega ECTSa. Ta šov, namenjen samo ljudem posla in novinarjem, se je ravno tedaj z manj uglednega placa preselil na večje razstavišče Olympia in bil temu primerno veličasten. Britansko in evropsko igrarstvo je bilo v polnem zagonu in na krilih vetra so bili tudi dogodki. Zato sta bila tiste čase ECTSa kar dva na leto: spomladanski in jesenski. Je pa ta sapica tudi jenjala, saj so prvega kmalu zatem zaradi E3ja skenslali, naposled pa dogajanje ukinili in žezlo evropske prireditve predali lajpciškemu Game Conventionu. A ne oziraje na vse doslej videne dogodke na treh kontinentih mi prvi ostaja v lepem spominu. Kaj ne bi, saj je bila dotedaj moja najbolj glamurozna razstava kmetijski velesejem v Gradcu, kamor sem vsako leto hodil z dedkom gledat bike in traktorje. Spomnim se, da so moje velike oči ob vstopu v Olympio ugledale, majke mi, stometrsko gorilo iz pretepačine Primal Rage, kamor mi je segel pogled, so bile v kostume napravljene joškate angleške prasice, in zaradi svetlobnih učinkov ter muzike sem se počutil, kot da bi se znašel v nočnem klubu.



Ko gledam (analogne) fotografije tistikratnega ECTSa, je šov seveda videti dosti bolj skromen od sodobnih ustreznic. Časi so bili ipak drugačni, saj je bil potencialni trg manjši, industrija dosti bolj razdrobljena in 50-inčnih LCDjev tedi še ni bilo. Novodošlek Sony je na primer za prvo evropsko promocijo playstationa 1 recimo uporabil TV-steno iz 5 x 5 katodnih trinitronov. Konzole leta 1995 še niso narekovale in obvladovale igričarstva, dasiravno se je na ECTSu merilo kar šest blagovnih znamk. Sonyju sta najbolj zobe kazala Sega in Nintendo, dočim so bili prisotni, a dosti manj opazni še Philips, Atari ter 3DO. Danes lahko četverico od omenjenih vidimo le še v muzeju, Raveerjevi podstrehi ali našem analnem članku o hištoriji obtelevizorskih drkalic.

Takrat sta bila Electronic Arts in Activision zgolj dva izmed mnogih založnikov. Kam so šli vsi ostali na sejmu prisotni? Domark, U.S. Gold in Core Design so postali del Eidosa, SSI je po nekaj prevzemih prišel pod Ubisoft, enako Blue Byte, EA je popapal Maxis, Bullfrog ter Origin, iz Infogrames in Oceana je nastal Atari, Microprose so si podajali in ga nato pokopali, Interplay, Gametek, Empire, Virgin in Gremlin so med stečaji in razprodajami takisto crknili, ljudje pa so se raztepli na vse konce in kraje.

Da je bilo celotno naše udejstvovanje na bolj osebni ravni, priča to, da sem šel v London skupaj s šefoma obeh uvoznikov, Colbyja in CSCja, ter si s prvim celo delil sobo. Iz tega izhaja pripetljaj, kako je direktor slednje firme poscal najin sekret in ga bil nato primoran opucati, vendar je za hihitanje ob tej anekdoti treba poznati njegov fizis, ki je botroval nezmožnosti ciljanja školjke.

Dosti o ECTSu, še nekaj o Jokerju 21 s P.B.jevo naslovnico, ki se je že četrtič v pol leta razširil in je meril že 80 strani plus poster. (Finančne podlage za širitev ni bilo. Dozdevno neposlovni uredniški odločitvi je botrovala odsotnost direktorja založbe in pa neprestano merjenje tičev s konkurenčnim Megazinom.) Zaradi obiska sejma je bilo predogledov obilo. Med ostalim smo napovedali Full Throttle, Phantasmagorio, Space Quest 6, Mechwarrior 2, Stonekeep, 11th Hour, Command & Conquer in Mortal Kombat 3. Legendarna bera. Med opisi takega števila igric, ki bodo za vekomaj v naših srcih, ni bilo, saj so prevladovali pozabljeni naslovi tipa High Seas Trader, Legions in USS Ticonderoga. Bili pa so trije žlahtniki najvišjega ranga: Bioforge (94), Dark Forces (92) in X-Com: Terror from the Deep (90). Jih še pomnite, tovariši?



V Jokerju 21 je bil tudi prispevek o filmih po igrah, kajti ravno tedaj je štartal Street Fighter z Van Dammom. Film je nedavno izšel tudi na blu-rayu.



Originov Bioforge je bila najodličnejša arkadna, zvečine pretepaška pustolovščina, žal pa kot marsikateri biser spregledana in neuspešna. Celo tako slabo se je prodajala, da so ukinili razvoj planiranega dodatka. Kot kiborg Lex smo trorazsežno raziskovali vesoljsko bazo in pretepali male zavaljene robotke. Tegale modrega celo z njegovo lastno okončino.



Potezne strategije so bile v starih časih tako množične in priljubljene, kot so zdaj realnočasovke, in UFO oziroma X-Com je bilo zlato ime med njimi. V tej seriji smo preprečevali zavzetje Zemlje s strani vesoljcev. Drugi del Terror From The Deep glede na izvirnik ni prinašal nobene posebne novosti, le spolirali so nekaj hroščev in dogajanje prestavili pod vodo.



Dark Forces je bilo prvo poglavje streljaških in kasneje, ko je postal jedi, sabljalnih dogodivščin najemnika Kyla Katarna. Špil se je napajal z Doomovo slavo, ga v veliko pogledih kopiral, a bil obenem naprednejši (gledanje gor in dol, počepanje ...). Obenem so bile Temne sile tudi prva svobodna strelska vojnozvezdna igra - nektar za vse ljubitelje serije.

5

"Pospravimo šotore in se premaknimo ob reki navzgor."
"Ne! Ne bomo zapustili vasi deda mojega deda."
"Desetkrat več jih je!"
"Kaj je to desetkrat?"
"Je ta zaplata zemlje res vredna življenj? Daj jim tiste ušive medvedove kože in dve najstnici. Mogoče se lahko plemeni združita in ..."
"Ne! Ti barbari žrtvujejo tiste ... volnene živali! Fej jih bodi!"

Poglavar je razdraženo vstal in se vrnil k plemenu ob ognju. Z mano je ostal le še najstarejši pripadnik plemena, šaman Fruktuk, ki je utrujeno zrl predse.
"Mar ni pomembneje, da pleme preživi, čeprav na račun par kož in selitve nekaj kilometrov severneje?"
"Kaj je to kilometer?"

Starec mi je vljudno pokimal in se pridružil zbranemu plemenu ob ognju.

Naslednje jutro sem še zadnjič skušal prepričati poglavarja, da v znak sprave podari sovražnemu plemenu nekaj kož. Konec koncev je prav on posilil dekleti iz tistega plemena, nato pa zanikal očetovstvo dveh krepkih dečkov. Ni me poslušal. Na svojo stran sem dobil le mati samohranilko, ki je izgubila moža, ko je ta skušal lastnoročno pokončati tigra za čast in slavo plemena. Z Gurglo in njenim petletnim sinkom Fudlom smo tisto noč zapustili plemensko šotorišče in se odpravili proti severu. Že zgodaj popoldan smo opazili gost dim, ki se je vil iz smeri vasi, ki smo jo zapustili.

Začasno smo se namestili v neki jami. Po dveh dneh sem se skrivaj odpravil nazaj v vas. Bila je požgana do tal, trupla vsepovsod.
Nekaj časa smo še živeli v tisti votlini. Bilo je neznosno. Večino časa sem oprezal za zajci in drugo obvladljivo favno. Premišljeval sem, kako bi lahko Gurglo in malega naprtil komu drugemu. Le zakaj sem ju vzel s seboj ...

Nekega dne smo se odpravili naprej proti severu. Kmalu smo naleteli na nenasilne lovce. Povabili so nas na ribolov. Mlajša moška sta se oholo spravila v reko in srepeče oprezala za ribami. Tretji, mož srednjih let, pa se je sporazumeval z Gurglo. Vsake toliko sem ujel par besed, ki sem jih prepoznal, da sem lahko sklepal o kontekstu pogovora. Stari jo je spraševal, če bi se pridružili njihovemu plemenu. Zanimal ga je tudi njen odnos do mene, saj je bilo očitno, da ne morem biti fotr njenega mulca.
Medtem ko sta mladca lovila ribe, se je stari čedalje bolj zaskrbljeno kremžil. Gurgla mu je razlagala o svojem bivšem zaselku. Ko sta mladca nalovila dovolj rib, nas je stari povabil na večerjo. Odpeljali so nas ob reki navzgor, kjer je ležala njihova vas. Ta ni bila samo skupek šotorov, imela je tudi nekaj hiš iz blata.

Oči plemena so bile uprte v nas, posebej vame, ko nas je stari povedel proti poglavarjevi kolibi. V njej je na dračevju, ki so ga pokrivale živalske kože, ležal ostareli poglavar. Stražila sta ga krepka mladeniča z ličnimi kopji. Pleme je bilo bolje razvito od prejšnjega, s katerim se je evolucija kruto poigrala. Stari je poglavarju vneto razlagal, drugi pa smo molčali. Gurgla je pokorno zrla v tla, medtem ko je mali kot uročen zijal v razpete kože s poslikavami lova. Stari me je poglavarju predstavil kot zadnji moški ostanek požgane vasi, čeprav ne najbolj reprezentativen. Od posedanja sem bil precej tolst v primerjavi z večino kumrnih homo sapiensov, na katere sem naletaval. Je pa res, da sem bil bistveno višji od dveh stražarjev. Ampak onadva sta bila žilava, divja in oborožena.

Poglavar je prezirljivo prhnil proti meni in se še malo pogovoril s starim. Postajal je čedalje bolj glasen in prerekljiv. Čez čas je nekaj zagrulil proti meni in me vprašujoče pogledal. Zanimalo ga je, od kod so ljudje, ki so požgali Gurglino vas, kako oddaljeni so in koliko jih je. Povedal sem mu, da je Gurglina vas štela enaintrideset ljudi, od tega dvanajst bojevnikov. V bistvu so bili vsi pomehkuženi nabiralci, ki sem jih moral dva meseca prepričevati, da so fentali prvo srnico. Pa še za to jim je morala najprej starejša tretjina prebivalstva crkniti, da so se zavedeli akutnosti lakote, ki je pestila pleme. Ostale detajle, ki so vodili v surov pokol Gurglinega plemena, sem zamolčal.
Gurgla in mulc sta vse ljube dni nabirala jagodičevje z ostalimi ženskami in otroci, mene pa sta lovca skušala naučiti s kopjem loviti ribe. Vas je premogla posebneža, ki je imel nekaj ovac. Povedal mi je, da so ga leta zasmehovali. Nehali so, ko je ob hudem pomanjkanju divjačine in jagodičevja rešil vas lakote z mlekom in mesom svojih ovac.

Nekega dne sem pastirju na paši delal družbo, ko sem z griča opazil skupinico ljudi, ki je napredovala ob reki in bila ob tem precej nediskretna. Pohitel sem proti vasi, da bi opozoril poglavarja, toda vmes sem se spotaknil ob korenino in si zvil gleženj. Ko sem le prišepal v vas, so v njej že burno proslavljali. Pred poglavarjevo kolibo so bila štiri trupla, na kol pa je bil privezan na smrt prestrašen tip. Poglavar je zmagoslavno nakladal in poveličeval par ribičev, ki je opravil s številčnejšim sovražnikom. Mladeniča sta se ponosno hahljala in stresala okrvavljeni kamniti sekiri. Nisem opazil, da bi bil kdo od sovražnikov oborožen. Nato je poglavar na plano privlekel lok in puščico. Zaničevalno je zabrbljal in vrgel orožje na ogenj.

"NEEEEEEEEE!" sem nagonsko planil iz množice. Pod rameni sta me takoj prijela zagorela bojevnika.
"Uničili ste orožje, ki lahko ubije na daljavo!" Množica je osuplo vdihnila, dočim je poglavar presenečeno zamežikal.
"Kaj? Tisto dračje? Gork in Urgl sta sama premagala sovražnike s čudežnim orožjem in jim razbila glave! Slava jima!" Vaščani so se nekoliko opogumili in spet navdušeno zahrumeli. Ob kol privezani sovražnik je zamolklo jokal.
"Samo en je imel orožje in očitno ni imel časa, da bi ga uporabil!" sem zatrmoglavil.
"Je to res?" je poglavar vprašal na kol privezanega ujetnika. Ker je ta samo jokal, je poglavar vzel Gorku kamnito sekirico, z njo ujetniku rutinsko razklal koleno in besno zakričal:
"Je to res? Ali lahko ubijete človeka na daljavo?" Ujetnik je slabotno pokimal. Med vaščani so odjeknili zaprepadeni ženski kriki, moški so začeli resno žuboreti. Poglavar je odsotno zijal v jokajočega ujetnka, nato pa popolnoma zblaznel in začel vsepovprek mlatiti po njem. Ko je prenehal, je bil obraz ujetnika nerazpoznaven. Poglavar je izpustil krvavo kamnito sekiro in skrušeno odšel v blatno kolibo. Ljudje so se diskretno porazgubili.

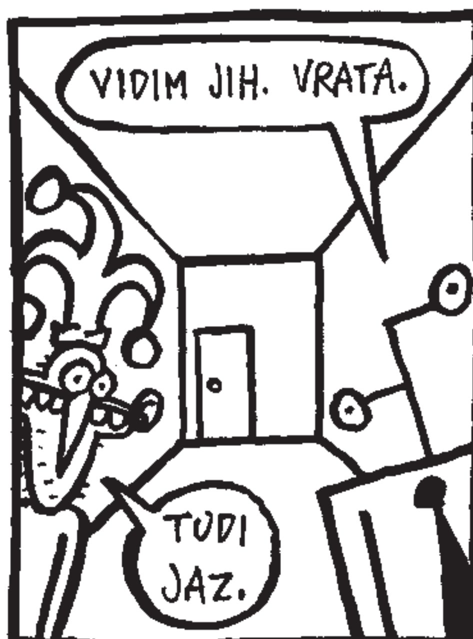
Bal sem se tako prihajajočih sovražnikov kot gostiteljev, ki sem jim pokvaril zabavo ob veliki zmagi. Še pred petelinjim kikirikom sem se odtihotapil in se zavlekel na bližnji hrib. Sovražniku ni bilo težko najti vasi, saj so idioti trupla pobitih vrgli v reko, ki je tekla proti jugu. Poglavar je v obrambo razporedil kakih dvajset mož s kamnitimi sekirami in primitivnimi kopji. Nasproti jim je prišlo pol toliko lokostrelcev. Sovražniki so brez izgub pobili vso vas, vključno s poglavarjem, ki so mu pred njegovo lastno blatno kolibo odrobili črepinjo.
Z vrha hriba sem opazoval plamene, ki so požirali zadnje ostanke vasi, kjer je živelo okrog sto ljudi. Še sreča, da se je moj čas tam bližal h koncu. Iz čevlja sem vzel uro. Ostalo mi je četrt dneva. Opolnoči me je teleporter prenesel nazaj.

"Tale izpit bo treba pa ponavljati." Profesor me niti pogledal ni, brezbrižno je kracal v redovalnico.
"Pol leta sem natepaval sumljivo jagodičevje, bežal pred volkovi, skušal prijateljevati s tistimi opicami v govejih kožuhih, dvakrat so me skoraj ubili ... In zato ne dobim niti šestice?"
Profesor me je potrpežljivo pogledal in lahkotno dejal:
"Oba zaselka, v katerih ste živeli, so zravnali z zemljo in pobili vse prebivalce. Žal mi je! Saj poznate pogoje. Za šestico mora preživeti vsaj šestdeset odstotkov vpletenih."
"Vrsta se lahko nadaljuje samo z dvema primerkoma in jaz sem ju imel!"
"Predmet se ne imenuje geneza, temveč antropologija. Sploh pa si z dečkom ne bi mogli kaj dosti pomagati, se vam ne zdi?" Profesor se je blago nasmehnil v upanju, da me bo z abotnim humorjem opogumil za nadaljne akademske podvige. Nato je odšel.

Znesel sem se nad bronastim kipom ustanovitelja antropološke katedre. Bolelo je samo mene.



Mojster Čuk


VIDIM JIH. VRATA.
TUDI JAZ.


TI JIH ODPRI. JAZ SI NE UPAM.
TI SI PA RES EN REVČEK.


HURA! NAŠLA SVA TRANS-DIMENZIONALNI PREHOD!
POJDIVA HITRO SKOZI.


UH. VRTI SE MI.
AHA.


TUKAJ SVA! TAKO SEM RAZBURJEN!
ŽE JIH VOHAM! SMRDEČE SUPER-NAD DIMENZIONALNE MANIFESTACIJE!


GLEJ! NEKI NEZNANI PREBIVALEC TE DIMENZIJE!
UH, KAKO JE GRD! VPRAŠAJ GA ZA KVAS.


KVAS? ALI JE NEKDO REKEL KVAS?
RAZUME NAJU! OH, SREČNI DAN! TO JE ZAČETEK VELIKE MED-DIMENZIONALNE KULTURNE IZMENJAVE!
KAJ PRAVI? JAZ NE ZNAM TRANS-DIMENZIONALŠČINE.


OH, NE! NENADOMA SE JE SPREMENIL V LEBDEČI LEŽNIK DRUGE STOPNJE!
PREMAGAL GA BOM Z MOJO NOVO DALJINSKO LASERSKO STRUŽNICO!


MOJE ROKE SO LOVKE MOJE ROKE SO LOVKE! NA POMOOOČ!
HA HA HA!
VSAK ZAČETEK JE TEŽAK.
P.B. 2010


Joker
GOD OF WAR III®



ASSASSIN'S CREED II